2xCD PEŁNA GRA POLSKA WERSJA

GIANTS: OBYWATEL KABUTO



Gra strategiczno-zręcznościow

GRY KOMPUTEROWE

9,99 W TYM 7% VAT

NUMER 1-2/2004 INDEX 324329 ISSN 1230-9044 CENA 9,99 ZŁ



WŁADCA PIERŚCIENI WOJNA O PIERŚCIEŃ

Wybierz stronę dobra lub zła w walce o pierścień!

2xCD

PLUS RECENZJE: POLANIE 2
DEUS EX: INVISIBLE WAR
NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

CGS



Już na video i DVD! Także w kolekcjonerskim wydaniu z książką o wschodnich sztukach walki.

英雄

HERO



Nominacje do
OSCARA i ZŁOTEGO GLOBU
dla najlepszego filmu zagranicznego



張藝謀第一部豪情武俠巨構

Jet Li



無名（李連杰）







cinema

PlayStation 2









Od redakcji

Witamy serdecznie naszych oddanych Czytelników w pierwszym tegorocznym numerze Gier Komputerowych. Wszyscy mamy nadzieję, że ten nowy, 2004 rok przyniesie w naszym kraju wiele zmian... na lepsze oczywiście. Bo chyba nie ma nikogo, kto oczekiwałby zmian na gorsze. Ale jak będzie w rzeczywistości, wkrótce się przekonamy. Wprawdzie już niedługo wejdziemy do wielkiej, europejskiej rodziny, ale chyba na cudowne ozdrowienie gospodarki i co za tym idzie znormalnienie rynku prasy i gier, nie ma chyba co liczyć - przynajmniej na przestrzeni kilku miesięcy. A że branża gier przeżywa dotkliwie odczuwa recesje nikogo chyba nie trzeba przekonywać. Gwałtowny spadek ilościowy wielkich premier, oszczędności na lokalizacji gier, brak sensownych, branżowych targów gier na miarę "Gambleriady", oto oblicze polskiego rynku z jakim dumnie wkraczamy do Europy. Jednak u progu nowego roku nadzieje na zmianę tej sytuacji są olbrzymie - i dobrze! Z naszej strony, nie obiecujemy wprawdzie rewolucyjnych zmian, ale po prostu nie chcemy być gołosłowni. Jeśli faktycznie na rynku coś drgnie, natychmiast będzie to miało odzwierciedlenie w naszych "Grach Komputerowych". Na pewno pozostaniemy wierni idei zamieszczania lepszych, przez to bardziej obszernych gier na krążkach CD, bo uważamy, że warto jest mieć mniej gier ale naprawdę dobrych niż całe stosy badziewia. W tym numerze znalazła się głośna gra "Giants Obywatel Kabuto" - znakomita gra akcji. Naprawdę warto poświęcić jej kilka godzin, bo na dworze i tak mróz i słota...

A zatem miłej zabawy i do następnego spotkania!

GRY KOMPUTEROWE, EDYCJA ZWYKŁA
ISSN 1230-9044, INDEX 324329

WYDAWCA
CGS, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
Tel. (22) 815-42-20 (godz. 9,00-16,30),
Fax (22) 812-68-29, e-mail: cgs@cgs.com.pl;
www: http://cgs.com.pl

REDAKCJA
Marek Suchocki - red. Naczelny
Dariusz Kazik - Z-ca red. Nacz., Marcin Jaśkaczek

REKLAMA I MARKETING
Przemysław Gorący, e-mail: pgoracy@cgs.com.pl

WSPÓŁPRACA
Sebastian Szczepaniak, Piotr Rafałowicz,
Arek Kowalczyk, Jacek Pietruszczak

REKLAMACJE
Prosimy przesyłać na adres: jasio@cgs.com.pl



Giants: Obywatel Kabuto to pasjonująca gra TPP, w której czeka na was do wykonania szereg mniej lub bardziej skomplikowanych misji. Na uwagę zasługują wspaniały humor (doskonale oddany został w polskiej wersji językowej), a także przepiękna kolorowa grafika, która urzeka nawet na tle dzisiejszych hitów. Nie bez znaczenia jest też fakt, że w czasie gry przyjdzie nam pokierować trzema różnymi postaciami, które diametralnie różnia się od siebie.





CHARAKTERYSTYKA RAS:

Rady ogólne dla wszystkich ras:

1.Zawsze najpierw niszcz budynki wrogów (Koszary), a dopiero potem samych przeciwników.
2. Uzupełniaj energię - ogniste i niebieskie kule.
3. Odwiedzaj sklepy. Możesz z nich zabierać broń i ekwipunek, a także uzupełniać punkty energii. To ostatnie jest możliwe jedynie do wykorzystania całej puli punktów energii przydzielonej na sklep.
4. Pamiętaj, że pozostawione przez zabitych wrogów przedmioty szybko znikają - zbieraj je zatem jak najprędzej.
5. Wykorzystuj właściwości specjalne poszczególnych ras.

MEKOWIE (BAZ)

To pierwsza rasa, którą przyjdzie ci poznać. Są to po prostu kosmiczni marines, których pojazd rozbił się na archipelagu wysp zamieszkałych przez Władczynie, Kabuto i Bystrzaki. Mekowie posługują się bronią konwencjonalną, wśród której znaleźć można pistolet, karabin maszynowy, RPG, granaty itp.

Pięć rad dla grających Mekami:

1. Zeskakując z dużych wysokości tuż nad ziemią używaj Plecaka Odrzutowego, a unikniesz w ten sposób utraty zdrowia.
2. Staraj się niszczyć wrogów z daleka. Można w ten sposób zgładzić większość.
3. Swoimi kadetami możesz dowodzić, wydając im rozkaz ataku poszczególnych wrogów, obrony jakiegoś miejsca lub odwrotu.
4. Każdy z kadetów może zginąć parę razy podczas bitwy. Jeżeli przekroczy z[illegible]mowaną liczbę śmierci już się nie odrodzi
5. Kadeci nie uzupełniają energii przy pomocy niebieskich i ognistych kul - więc używaj ich do własnych potrzeb.

STEROWANIE:

U wszystkich trzech ras podstawy sterowania są podobne.

Patrzenie góra/dół;	Myszka
Obracanie prawo/lew	Myszka
Bieg do przodu	W
Bieg do tyłu	S
Bieg w lewo	A
Bieg w prawo	D
Użycie broni/atak	LPM
Specjalna kamera	F
Perspektywa pierwszej osoby	R
Zbliżenie	E
Odc[illegible]	[illegible]
Map[illegible]	[illegible]

WŁADCZYNIE MÓRZ (DELFI)

Wyniosła rasa, rdzenni mieszkańcy Archipelagu. Jako jedyna jest zdolna panować nad siłami natury. W trakcie gry Delfi nabywają nowych zdolności

GIANTS
OBYWATEL KABUTO

WERSJA JĘZYKOWA	Polska
INTERNET	www.planetmoon.com
WYMAGANIA	PII/K6-2 350 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna z 8MB RAM, Win 95, 98, Me, XP



i uczą się nowych czarów. Władczynie mogą poruszać się z ogromną prędkością i atakować przeciwników z zaskoczenia.

Pięć rad dla grających Władczyniami:

1. Jeżeli jesteś ciężko ranna, wskocz do głębokiej wody, a pasek energii zacznie się powiększać.
2. Ze zwykłego łuku (druga broń) można strzelać bardzo szybko (często naciskając LPM)
3. Używaj TURBO, aby znaleźć się szybko w pobliżu przeciwnika. Teraz wystarczy kilka ciosów mieczem i po nim.
4. Ze złymi Władczyniami najlepiej walczy się w wodzie.
5. Wykorzystuj czary, których uczysz się w trakcie misji.

KABUTO

Najciekawszy chyba mieszkaniec wyspy. Kabuto ma 10 metrów wzrostu, a dodatkowo może jeszcze rosnąć (po zjedzeniu 5 Bystrzaków jego rozmiary się powiększają). Początkowo Kabuto mieli chronić Władczynie Mórz, bo to one ich stworzyły, ale wkrótce obrócili się przeciwko nim. Kabuto jest masywny, potężny i wolny, ale przy wykorzystaniu Adrenaliny może poruszać się nadzwyczaj szybko. Warto również pamiętać, że Kabuto skacze wysoko i daleko.







Pięć rad dla grających Kabuto:

1. Aby odzyskiwać zdrowie możesz jeść swoich wrogów. Wystarczy podejść do jednego, złapać go (PPM) a następnie zjeść (LPM)
2. Bystrzaki, które powodują, że Kabuto rośnie, uciekają przed nim do domów. Domy można niszczyć, wystarczy kilka uderzeń pięścią (LPM) i już można łapać Bystrzaka.
3. Kabuto nie lubi głębokiej wody. Jest zbyt ciężki i idzie na dno jak kamień. Woda go zabija.
4. Kiedy Kabuto wystarczająco podrośnie może rzucać złapanymi wrogami w innych. Wówczas obaj giną na miejscu.
5. Gdy Kabuto będzie już dorosły może złożydź

MEKOWIE(BAZ)

Użycie przedmiotu z plecaka	Lewy Shift
Użycie przedmiotu z Imprezowni	X
Wybór następnej broni	Q
Wybór poprzedniej broni	Tab
Użycie strzykawki	H
Rzut granatem	G
Rzut miną	B
Użycie flary	V
Ciąg	PPM
Dopalacz	Spacja
Tryb Kadeta	Lewy Control
Zlecenie ataku Kadetowi	LPM
Przywołanie Kadeta	2
Wysłanie Kadeta do miejsca	PPM
Upuszczenie Bystrzaka /przedmiotu	Backspace
Upuszczenie wybranej broni	J
Sterowanie żyrokopterem	
Lot do przodu	W
Lot w lewo	A
Lot w prawo	D
Ciąg	PPM
Atak/Użycie karabinu	LPM
Użycie działa milenium	G

KABUTO

Tryb Młodego	Lewy Control
Chwyt	PPM
Adrenalina	Lewy Shift
Złożenie jaja	L
Przyzwanie Młodego	2
Użycie Kolca	X
Ryk 1	Insert
Ryk 2	Home
Ryk 3	Page Up
Sprint	Spacja
Skok	Lewy Alt
Spalenie	Q







dwa jaja, z których wyklują się małe Kabuto. Można nimi sterować wydając im polecenia typu: odżywiaj się, zabijaj, choć tu.

ROZWIĄZANIE POCZĄTKOWYCH 2 MISJI:

Oto opis przejścia 2 pierwszych misji, który pomoże wam postawić pierwsze kroki w "Giants: Obywatel Kabuto".

Misja 1

Chłopiec zwany Timmy

Przeczytaj uważnie opis misji wraz z podpowiedziami, (screen 1), zauważ, że przed rozpoczęciem każdej misji będziesz otrzymywał informacje w takiej właśnie formie. Użyj mapy, aby zorientować się gdzie jesteś. Skieruj się ścieżką w dół w stronę zalesionej doliny. Uważaj, bo jest tam kilka gniazd Rozpruwaczy. Zniszcz je z bezpiecznej odległości, jeśli wystają nad powierzchnię. Jeżeli idą w twoim kierunku pod ziemią poczekaj spokojnie, aż wyskoczą w pobliżu i dopiero wtedy strzelaj. Idź zgodnie z mapą, wspinając się ścieżką w górę, aż dojdziesz do białych zabudowań. Uważaj na duże Rozpruwacze, które plują niebieskimi kulami. Zniszcz gniazdo Rozpruwaczy, a przestaną się rodzić. Potem zabij wszystkie Rozpruwacze. Miń wioskę i przejdź przez dwa mosty (screen 2). Załatw Rozpruwacza i podejdź do pomostu, na którym stoi Bystrzak (screen 3).

Misja 2

Woskowe Bystrzaki

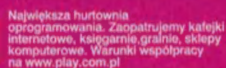
Ponieważ wiszące na skałach Bystrzaki okazują się prawdziwe, musisz je uratować. Przydatny okaże się plecak odrzutowy, ale uważaj na piranie, które czają się w wodzie. Po prostu nie powinieneś do niej wpadać. Poleć w kierunku skał, na których wiszą Bystrzaki. Po lewej stronie ekranu na dole masz wskaźnik ilości paliwa w plecaku. Gdy się skończy spadasz, gdy nie lecisz, uzupełnia się. Bystrzaki spadają w określonej kolejności. Przy tym, który będzie leciał następny obsypują się kamienie. Zabawa polega na tym, że musisz przejąć go w locie i odtransportować na małą wysepkę, tam gdzie stoi drewniany płotek. Gdy uda ci się uratować cztery Bystrzaki ukończysz misje.



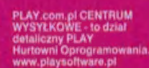


WŁADCZYNIE (DELFI)

Wybór zaklęcia	Lewy Shift
Wybór poprzedniego zaklęcia	End
Wybór następnego zaklęcia	Delete
Turbo	PPM
Rzucenie zaklęcia	Spacja
Wybór następnej broni	Q
Wybór poprzedniej broni	Tab
Skok	Lewy Alt
Wybór zaklęcia 1	1
Wybór zaklęcia 2	2
Wybór zaklęcia 3	3
Wybór zaklęcia 4	4
Wybór zaklęcia 5	5
Upuszczenie wybranego zaklęcia	K
Użycie strzykawki	H
Rzucenie miny	B
Użycie flary	V
Użycie rzeczy z Imprezowni	X
Upuszczenie Bystrzaka	Backspace
Upuszczenie wybranej broni	J
Sterowanie Odrzunartami	
Odrzunarty do przodu	W
Odrzunarty w lewo	A
Odrzunarty w prawo	D
Odrzunarty - dopalacz	PPM
Odrzunarty - strzał	LPM



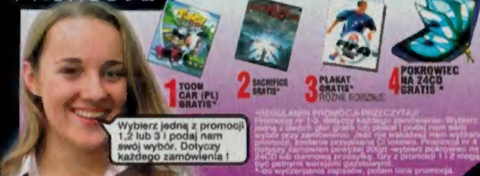
Największa hurtownia oprogramowania. Zaopatrujemy kafejki internetowe, księgarnie, gralnie, sklepy komputerowe. Warunki współpracy na www.play.com.pl



PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE - to dział detaliczny PLAY Hurtowni Oprogramowania. www.playsoftware.pl

Doręczenie przez Pocztę - 10 zł za przesyłkę
(Termin dostarczenia 3-6 dni roboczych)
Doręczenie w 24 godziny - 15zł (nie dotyczy soboty i niedzieli)
Płatność przy odbiorze przesyłki
Ceny zawierają podatek vat
Pytaj o dostępność towaru przy zamówieniu !
Opakowanie - specjalne tekturowe pudełko
Jeśli zamawiasz na fakturę VAT - tylko telefonicznie

PROMOCJE



ZAMÓWIENIA



PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE

ZAMÓWIENIA : TEL. 0 (prefix) 22 832 54 30
INFORMACJA : TEL. 0 (prefix) 22 832 54 31
SMS +48 604 100 500
FAX 0 (prefix) 22 833 39 61
HURT : TEL. 0 (prefix) 22 832 54 31
www.play.com.pl
play@play.com.pl
SKLEP FIRMOWY :
WARSZAWA 01-662
ul.Potocka 14 paw.3

NOWOŚĆ - zamów SMS-em
wyślij sms pod nr +48 604 100 500 podając swoje dane i zamawianą grę. Jeśli nie będziemy mogli zrealizować zamówienia - odpiszemy SMSa.









Najnowsza strzelanina samolotowa.
Akcja gry osadzona jest w czasach 2 wojny światowej na Oceanie Spokojnym.
Gra stworzona na engine RANDERWARE (GTA VICE CITY) co zapewnia niesamowitą grywalność.

5 PEŁNYCH WERSJI GIER PC W MAXGAME 1/2004
PACIFIC WARRIORS 2 · AUTOSTRADA RACE · SNOW WAVE · SEARCH RESCUE 3 · RZEŹNIK

SZUKAJ W: KIOSKACH

MAX GAME 5 Pełnych wersji gier PC 2CD 19,90 zł
www.MaxKids.pl

TOP 10 GRY

1	POLDEK DRIVER 19zł
2	RAILROAD.EXE 19zł
3	PACIFIC WARRIORS 2 19zł
4	FIFA 2004 118zł
5	MALUCH RACER 19zł
6	ROLLER COASTER WORLD 19zł
7	SIMS ABRACADABRA 67zł
8	MAX PAYNE 2 118zł
9	CYCLING MANAGER 3 45zł
10	WYŚCIGI KURCZAKÓW 19zł

TOP 5 PROGRAMY

1	EJAY TECHNO 3 19zł
2	MÓJ DOM 3D 19zł
3	COSMOPOLITAN 3 19zł
4	EJAY HIP HOP3 19zł
5	MAPA POLSKI 2004 19zł

NOWOŚCI

1	RAILROAD 3 84zł
2	NFS UNDERGROUND 118zł
3	HARRY POTTER QUID.W.C. 118zł
4	LORDS ...RETURN OF.. 134zł
5	NBA 2004 118zł

ZAPOWIEDZI

1	WANTED GUNS 19zł
2	ENIGMA RISING TIDE 45zł
3	MASSIVE ASSAULT 19zł
4	DEFENDER ROBIN HOOD 45zł
5	X2 THE THREAT 45zł

SPADKI CEN!

1	STEEL BEAST 38zł
2	INDUSTRY GIANT 2 38zł
3	PROJECT IGI 2 38zł
4	COMBAT MISSION GOLD 38zł
5	PRISONER OF WAR 38zł

WYBRANE TYTUŁY Z OFERTY

Tytuł	Cena
998 POGROMCY OGNIA	67 zł
AIR RUSH	10 zł
AIRLINES 2	19 zł
AMERICAN CONQUEST	109 zł
ANNO 1602	32 zł
BEACH SOCCER	10 zł
BEACH VOLLEYBALL PLAY	10 zł
BEETLE JU	10 zł
BIG MUTHA TRUCKERS	67 zł
BIONICLE: THE GAME	84 zł
BLITZKRIEG	109 zł
BRYDŻ PLAY	19 zł
C&C GENERALS ZERO HOUR	75 zł
CALL OF DUTY	127 zł
CAPITALISM 2	19 zł
CHAMP. MAN.3+L.P.	27 zł
CHAMP. MANAGER 4	119 zł
CHESSMASTER 9000	109 zł
CHROME	86 zł
CYWILIZACJA 3	54 zł
COLD ZERO	27 zł
COLIN MCRAE RALLY 3	84 zł
COLIN MCREA RALLY 2.0	45 zł
COLOBOT	15 zł
COMMANDOS 3	118 zł
CONFLICT DESERT STORM	185 zł
CYCLING MANAGER 2	19 zł
CYCLING MANAGER 3	45 zł
DAY OF DEFEAT	86 zł
DELTA F. LAND WARRIOR	37 zł
DEVASTATION	44 zł
DIAMENTY	10 zł
DUKE NUKEM MANH.	19 zł
EMERGENCY 2	54 zł
EMPIRES	144 zł
ENTER THE MATRIX	84 zł
ETHERLORDS II	27 zł
FALLOUT 2	19 zł
FALLOUT TACTICS	19 zł
FIFA 2004	118 zł
FLIGHT SIMULATOR 2004	199 zł
FORD RACING	10 zł
FOX JONES	10 zł
GDZIE JEST NEMO	67 zł
GHOST MASTER	85 zł
GOTHIC 2	84 zł
GTA : VICE CITY	117 zł
GTA 3	45 zł
HALFLIFE COND.ZERO	84 zł
HARD TRUCK	45 zł
HARRY P. I KOMNATA T.	79 zł
HARRY POTTER QUIDDITH	118 zł
HEROES M&M 1 2	19 zł
HEROES M&M 3 + SHAD.	19 zł
HEROES M&M 4	54 zł
HOMEWORLD 2	109 zł
HULK	85 zł
ICE WIND DALE 2	54 zł
KANGUREK KAO 2	45 zł
KOREA - FORGOTEN	85 zł
KRASNALE 2	10 zł
KURKA W KOSMOSIE 3D	19 zł
KURKA WODNA 3	19 zł
LIONHEART	84 zł
LIVE BILLARDS	19 zł
LORD OF THE RINGS RET.	134 zł
MAFIA	45 zł
MALUCH RACER	19 zł
MALUCH RACER deluxe	29 zł
MAX PAYNE 2	118 zł
MOH BREAKTHROUGH	67 zł
MONSTER TRUCK FURY	10 zł
MORROWIND	54 zł
MORROWIND: BLOODMOON	54 zł
MORROWIND + TRIBUNAL	84 zł
MOTO GP 2	84 zł
MOTO RACER 3	54 zł
NBA 2004	118 zł
NEED FOR SPEED 4	36 zł
NEVERW. NIGHTS: MISJE	67 zł
NEVERWINTER + MISJE	84 zł
PACIFIC WARRIORS 2	19 zł
PANZER GENERAL III : S.C.	31 zł
PARG	19 zł
PASJANSE	10 zł
PATRYCJAN 3	85 zł
PINGWINEK KELVIN	19 zł
PIRACI KARAIBÓW	84 zł
PLANESCAPE TORMENT	19 zł
POLANIE II	67 zł
POLDEK DRIVER	19 zł
POLDEK DRIVER DELUXE	29 zł
PORT ROYALE	85 zł
POST MORTEM	67 zł
POSTAL 2	44 zł
PURE PINBALL	19 zł
RAILROAD EXE	19 zł
RALLY CHAM. EXTREME	19 zł
RALLY TROPHY	19 zł
RAYMAN 2	19 zł
RAYMAN 3	62 zł
RED FACTION II	44 zł
REPUBLIKA: REWOLUCJA	118 zł
ROBIN HOOD: LEG.SH.	19 zł
ROLLER COASTER WORLD	19 zł
RUNAWAY READ ADV	67 zł
RZEŹNIK	10 zł
S.W. JEDI ACADEMY	144 zł
S.W.: JEDI KNIGHT 2	144 zł
SEA DOGS	19 zł
SEARCH & RESCUE 4	19 zł
SETTLERS 4	54 zł
SIEGE OF AVALON	45 zł
SIM CITY 3000	36 zł
SIM CITY 4	116 zł
SIM CITY 4: RUSH HOUR	67 zł
SIMS MAKEING MAGIC	67 zł
SKOKI NARCIARSKIE 2004	19 zł
SKRZATY	10 zł
SPIDI	10 zł
STAR WARS: GALAXIES	169 zł
TAXI LONDON	27 zł
TOON CAR	19 zł
TRAINS & TRUCKS TYCOON	36 zł
TRAINZ	45 zł
TRON 2.0	84 zł
TROPICO 2	85 zł
TWIERDZA: KRZYŻOWIEC	67 zł
UFO: AFTERMATH	84 zł
WARCRAFT III	85 zł
WARCRAFT III: FROZ	69 zł
WARRIOR KINGS	19 zł
WILL ROCK	45 zł
WKURZONY KRIS	10 zł

LORDS OF THE RINGS RETURN OF KING 134zł · FALLOUT TACTICS 19zł · PLANESCAPE TORMENT 19zł · NHL 2004 118zł · COUNTER COND.ZERO 84zł · WORMS ARMAGEDDON 19zł · 118zł

POWYŻEJ PRZEDSTAWIONY CENNIK TO TYLKO CZĘŚĆ OFERTY PLAY. PEŁNA OFERTA NA WWW.PLAY.COM.PL OFERTA AKTUALNA NA DZIEŃ 22.12.2003

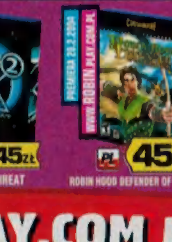


Gra dostępna będzie w miesięczniku MAXGAME















POLDEK DRIVER
DEMO

Witamy w grze, gdzie stajesz się kierowcą jednego z 10 przerobionych Poldków. Każdy ma swoje unikalne cechy (przyczepność, dźwięk silnika , moc , wygląd ...) Do wyboru 10 tras.

ROZWALAJ POLDKA

SZUKAJ W: KIOSKACH W KIOSKACH OD 5.1.2004

WWW.POLDEK.PLAY.COM.PL

5 PEŁNYCH WERSJI GIER PC W MAXGAME: POLDEK DRIVER · SEARCH RESCUE MED EVAC · PAINTBALL SHOOTER · TENNIS ANTICS · BEACH VOLLEYBALL

2CD 19,90 zł

WWW.PLAY.COM.PL

TEL. (22) 832 54 30

SMS +48 604 100 500



GAMER 1/2004

Już wkrótce w kioskach w promocyjnej cenie!
PEŁNE WERSJE GIER:
AutostradaRace ,
Polowanie na Indyki
10 x DEMO : Trabi Racer ...
15 x RECENZJE
i ZAPOWIEDZI

SZUKAJ W: KIOSKACH

4,90 zł

Info na: www.MaxKids.pl

Szczegóły o szukanych osobach do pracy w PLAY.com.pl znajdziesz na stronie www.PLAY.com.pl klikając na banner "PRACA W PLAY" lub na www.maxkids.pl/praca

PRACA W PLAY.com.pl



MAX KIDS 5/2003

już w kioskach.
Pełna wersja gry komputerowej Sammy - dla dzieci za jedyne 4,90zł w Twoim kiosku .

Na płycie znajdziesz również grywalne dema gier : Wyścigi Kurczaków, Spidi Matematyk oraz wielu innych.

4,90 zł

SZUKAJ W: KIOSKACH

Info na: www.MaxKids.pl



KOMPUTER CD 3/2003

Już w kioskach
Pełne wersje: Night Race - nocne wyścigi samochodowe
Słownik Ang-pol., Niem-pol
Dema : Trabi Racer oraz inne!
Oraz zapowiedzi i recenzje, sterowniki, drivery.

WWW.KOMPUTERCD.PL

4,90 zł

SZUKAJ W: KIOSKACH

Info na: www.KomputerCD.pl

WWW.EJAY.pl

RADIOSTACJA PATRONEM MEDIALNYM SERII PROGRAMÓW MUZYCZNYCH EJAY

radiostacja

w skrócie

OFICJALNY HITMAN
Już możemy podziwiać oficjalną stronę gry Hitman 3: Contracts zapowiedzianej na wiosnę 2004 r. Na razie za wiele tu niema, bo tylko trailer, ale zawsze lżej się robi na sercu. Nad grą ponownie pracuje Io Enteractive i według najnowszych zapowiedzi Hitman 3 ma być najbardziej epicką i zajmującą grą w serii. W dodatku brutalniejszą od poprzedników w czym dopomóc ma jej nowy engine.

MAFIA 2 - W KOŃCU COŚ SIĘ RUSZYŁO
Firma Illusion Softworks, twórcy zarówno pierwszej Mafii, jak i serii Hidden and Dangerous, rozpoczęła prace nad kontynuacją Mafii. Wreszcie!!!

TERMINATOR 4?
Po raczej średnim Terminator: War of the Machines, firma Atari zapowiedziała na lato 2004 r. premierę kolejnej gry opartej na tym filmowym cyklu - Terminator: Redemption. Ponownie będzie to fpp, ale rozgrywka ma zostać urozmaicona m.in. możliwością korzystania z pojazdów. Docelowe platformy, na które trafi gra to GameCube, Xbox, Playstation 2, ale pewnie w ostatniej chwili dołączy do nich także PC...

DOBRA CYWILIZACJA NIE JEST ZŁA
Duży zrówno sukces komercyjny i artystyczny trzeciej Cywilizacji sprawił, że twórcy zapowiedzieli jej kontynuację. Niestety, podobnie jak w przypadku Mafii nie wiadomo nic ponadto, że gra ma być.

KOLEJNE GWIEZDNE WOJNY
Wszyscy miłośnicy gwiezdnej sagi i rozgrywek w multiplayerze już mogą zacząć ostrzyć ząbiska, bo Lucas Arts potwierdziło, iż pojawi się kolejna gra osadzona w tym uniwersum. Jej tytuł to Star Wars: Battlefront, a rozgrywką ma nawiązywać do tego co widzieliśmy w Battlefield 1942.

GALLEON NIE NA PC
Powstająca już od kilku lat i rewelacyjnie zapowiadająca się piracka przygodówka z elementami akcji zatytułowana Galleon, ostatecznie trafi tylko na konsole Microsoftu. Taka decyzja zapadała w SCi Games, które przejęło prawa do tytułu od Confounding Factor. Jako nikłe pocieszenie musi nam wystarczyć, że gamecubowcy też jej nie dostaną. Grrr...

CALL OF DUTY PO RAZ DRUGI
Podliczając zyski za 2003 r. ludziska z Activision wpadli w zasłużoną euforię i zapowiedzieli kilka kontynuacji swoich najzacniejszych tytułów na bieżący rok. Wśród nich pojawiła się także zapowiedź następcy Call of Duty, który to tytuł ma ukazać się także na konsole...

COLIN MCRAE RALLY 4

Po "lekko" przereklamowanym produkcie jakim była trzecia odsłona "Colina", Codemasters zakasało rękawy i wzięło się do roboty nad czwartą częścią, obiecując jednocześnie iż wszystkie wpadki z poprzednika zostaną poprawione.

Poza sterowaniem zostanie poprawiona także grafika, która ma być jeszcze bardziej fotorealistyczna (zresztą, wystarczy spojrzeć na screeny), a także... uwaga! wreszcie zasiądziemy za kierownicą nie tylko sławetnego Forda Focusa. Łącznie do gry zostanie przeniesionych 21 wózków (że wymienię tylko: Ford Focus Rally Car, Citroen Xsara Rally Car, MG ZR Super 1600 Rally Car czy Ford RS 200) i będą podzielone na cztery klasy: te z napędem na cztery koła, na jedną ośkę, te z Grupy B oraz bonusowe. Poza tym dostaniemy dwa poziomy trudności, tryb multiplayer (LAN/Internet) upgrade'owanie i testowanie części, a nawet powrócą czasowe naprawy aut pomiędzy OS-ami. Wreszcie pojawi się opcja zmiany języka pilota (będzie ich dwóch - Derek Ringer i jeden anonimowy) - poza angielskim będą jeszcze niemiecki, włoski, francuski i hiszpański. Natomiast grafika będzie pełna różnorakich bajerów, jak tumany kurzu dobywające się spod kół, trzęsący się wylot rury wydechowej czy oślepiające promienie słońca. Oprawa dźwiękowa zaprezentuje się równie okazale, bo usłyszymy pracę silnika, pisk hamulców i zawieszenia, i tym podobne rzeczy. Podobno nawet po odgłosach wydawanych przez auto będziemy mogli usłyszeć w jakim nasz pupilek jest obecnie stanie. Po prostu miodzio.:) Szkoda tylko, że twórcy najwyraźniej nie pokuszą się o uzupełnienie znanych z trzeciego "Colina" tras (USA, Anglia, Szwecja, Japonia, Finlandia, Grecja i Australia) o jakieś nowe. Twórcy chwalą się także, że nowy "Colin" poszczyci się 34 rodzajami nawierzchni, 19 typami opon oraz półautomatyczną skrzynią biegów. Z pewnością szykuje się chlubny następca dwóch pierwszych części, który pozwoli zapomnieć o wpadce jaką był "Colin McRae Rally 3".





- WYDAWCA: CODEMASTERS
- DYSTRYBUCJA PL: CD PROJEKT
- PREMIERA: KWIECIEŃ 2004

FALLOUT 3

- WYDAWCA: BLACK ISLE
- DYSTRYBUCJA PL: NIEZNANA
- PREMIERA: NIEZNANA

Niejasne stały się losy trzeciej części kultowego RPG "Fallout", oj niejasne...

Na początku grudnia zespół Black Isle formalnie przestał istnieć, co oznacza jedno: prace nad "Fallout 3" (gra oficjalnie znana jako "Van Buren Project", wszakże Black Isle nie miało praw do korzystania z tytułu na literę "F") zostały wstrzymane. W obliczu tej mało pocieszającej sytuacji postanowiliśmy przypomnieć czym pachniały wczesne obietnice twórców, a kilka ich było. Przede wszystkim kolejne ogniwo cyklu miało przypominać pierwszego "Fallouta" - miał zostać zachowany rozmach postapokaliptycznego świata, olbrzymia swoboda działania bohatera i ten sam ocierający się o doskonałość turowy system toczenia pojedynków. Z bardziej innowacyjnych rzeczy warto wymienić możliwość posługiwania się dwoma rodzajami broni jednocześnie, niespotykany, niekiedy naprawdę unikalny arsenał (w świecie, który ma za sobą sąd boży nie powinno istnieć nazbyt dużo rzeczywistego uzbrojenia, raczej wprost przeciwnie - powinno roić się od tak zwanych "wynalazków") oraz możliwość korzystania z wszelkiej maści wehikułów przyspieszających podróż. Dodatkowo relacje między poszczególnymi NPC miały stać się bardziej zażyłe, a gracz miał wywierać na ich reakcje dużo większy wpływ. Poza tym planowano naliczać punkty doświadczenia już nie tylko za wygrane pojedynki, lecz nawet za tak powszednie czynności jak szeroko pojęta eksploracja czy uczenie się, a także edukowanie innych. Również linia fabularna miała odznaczać się większą złożonością niż do tej pory, a system "special skill" zaliczyć gruntowną przebudowę, stając się bardziej realistycznym. Twórcy chcieli spotęgować nietypowy klimat gry motywami muzycznymi z lat 50. ubiegłego stulecia, uciekając jak najdalej od obecnie panujących, mocno skomercjalizowanych trendów. Szkoda, że nie wyszło... Na szczęście kilku fanów "Fallouta" nie pogodziło się z okrutnym losem swojego pupila i rozpoczęło zbieranie podpisów pod specjalną petycją o przywrócenie "Fallout 3" do łask. A w tym czasie internet nawiedziło kilka nowych screenów...





DEAD MAN'S HAND

■ PRODUCENT: HUMAN HEAD STUDIOS INC.
■ DYSTRYBUTOR PL: NIEZNANA
■ PREMIERA: MARZEC 2004

Czasy wzdychania do "Outlaws" LucasArtsu przeminęły parę ładnych zachodów słońca temu i wirtualni kowboje odjechali na przedwczesną emeryturę.

Szczęśliwie jednak firma Human Head zamierza reaktywować modę na colty, twarde zarosty i pożółkłe kapelusze, a dowodem tego odrodzenia będzie gra Dead Man's Hand. Emocjonujący western w konwencji FPP, który zostanie zmajstrowany pod szyldem Atari (wydawca gry) na silniku "Unreala". W grze wcielimy się w rewolwerowca imieniem El Tejan, eks-członka gangu zabójców "The Nine" terroryzującego. Dziki Zachód Został zdradzony przez kumpli i pozostawiony na pastwę losu . Ale El Tejanowi udaje się przeżyć i odtąd jego jedynym celem staje się krwawa zemsta na zdradzieckich kompanach. Przez dwadzieścia etapów rozgrywających się na ognistych preriach, w skalistych górach, kopalnianych szybach, typowo westernowych miasteczkach (z obowiązkowymi saloonami, oczywiście) i na pokładzie luksusowego statku, gracz będzie walczył się z tabunami wrogów (ci objawią się w 25 całkiem inteligentnych i nieortodoksyjnych odmianach). Jego nieodłącznymi towarzyszami stanie się 9 ognistych zabaweczek: rewolwery, strzelby, karabiny, laski dynamitu, ostre jak brzytwa noże, wielkokalibrowe działa, a nawet obrotowe karabiny maszynowe. Każda z broni ma posiadać dwa tryby ognia (zapewne rewolwery będą posiadały "opcję" strzelania z jednoczesnym naciąganiem kurka drugą, wolną ręką). Realizm gry zostanie spotęgowany przez zaawansowaną fizykę (takie bajery jak interaktywne otoczenie, zestrzeliwanie kapeluszy z głów czy wytrącanie broni z ręki będą rzeczami normalnymi) i system "szmacianej lalki" (wrogowie będą spadali ze schodów, wypadali zza barierek, reagowali inaczej na strzał z colta, a inaczej na strzał z dwururki). Sporą ciekawostką będzie też specjalny pasek Legendary Meter, który systematycznie zapełniany (punktacja będzie naliczana, np. za wykonanie jakiegoś questu), pozwoli bohaterowi pretendować do miana legendy Dzikiego Zachodu. Pomiędzy etapami będzie można zagrać w karty o energię, amunicję i nową broń, a jeszcze większych emocji dostarczy jazda na koniu, dostępna w kilku etapach (weźmiemy udział m.in. w pościgu za pociągiem). Sporą ciekawostką stanie się też tryb multiplayer (zarówno z botami, jak i żywymi graczami) - zespołowa obrona bazy przed nacierającymi bandytami to jest to. Nad pecetową konwersją DMH pracują ci sami ludzie co na Xboxie. Broń w pogotowiu, kamraci!





BLADE AND SWORD

■ WYDAWCA: PIXEL MULTIMEDIA ■ DYSTRYBUCJA PL: NIEZNANA ■ PREMIERA: NIEZNANA

Gier z akcją osadzoną w starożytnych Chinach jakoś ci u nas posucha. Właściwie ostatni tytuł o podobnej tematyce, jaki przychodzi mi do głowy to "Throne of Darkness", tyle że tam terenem naszych działań była feudalna Japonia.

Jednakże "Blade and Sword" będzie (a właściwie jest - o czym dalej) utrzymana w identycznej, postdiablowskiej konwencji (potocznie zwanej hack'n'slash), stanowiąc zgrabną mieszankę sztuk walki oraz chińskich opowieści o duchach. Do wyboru dostajemy trzech bohaterów: potężnego wojownika władającego obosiecznym mieczem, szybką i zwinną niewiastę posługującą się wszelakiej maści sztyletami oraz kolejnego faceta, którego umiejętności są wypośrodkowane względem tych dwóch postaci. Na każdego z nich przypada 36 odmiennych ciosów kung-fu i 12 super ataków (plus combosy), którymi można i trzeba spuścić łomot 40 unikatowym wrogom (wśród nich m.in. zombie kamikadze, piekielne psy, zmumifikowani grabarze oraz potężni bossowie, w walce z którymi trzeba trochę pokombinować) wyposażonym w całkiem dokuczliwe AI i współpracującym ze sobą. Dodatkowo każdy z oponentów ma możliwość opuszczenia ziemskiego padołu na kilka różnych sposobów, w czym mamy szansę pomóc im ot chociażby przez rozczłonkowywanie ich ciał tudzież dekapitację. Podobnie, jak w innych "diablówkach", tak i tu korzystamy z usług medyka, kowala, a nawet grabarza po uprzednim wybawieniu ich z opresji. To samo tyczy się otrzymywania punktów za wykonanie niektórych czynności, które to wykorzystujemy później do podnoszenia statystyk postaci. Nie brakuje też miejsca na pas, przy którym nosimy napoje lecznicze, wszak do przejścia mamy trzy rozdziały gry, na które składa się aż 40 poziomów (twórcy zarzekają się, że ich przejście wyrwie aż 140 godzin z życia gracza). Prawdziwy miód dla uszu, problem jest tylko z polskim wydawcą, bo jak na razie nikt nie kwapi się do wypuszczenia "Blade and Sword" na nasz skromny rynek, mimo iż na zachodzie gra miała swoją premierę 12 grudnia.





THE FALL: LAST DAYS OF GAIA

■ WYDAWCA: SILVER STYLE ■ DYSTRYBUCJA PL: NIEZNANA ■ PREMIERA: MARZEC 2004

Wojna nuklearna to nie betka i chyba każdy myślący polityk zdaje sobie z tego sprawę. Ci rządzący światem A.D. 2083 w "The Fall" najwyraźniej nie byli aż tacy rezolutni, bo doprowadzili do jednego konfliktu za dużo i skazali ludzkość na wątpliwej jakości żywot w ruinach obumarłego świata.



Teraz Ziemią rządzą różnego autoramentu degeneraci i gangi wyrzutków, a jedyną nadzieję na w miarę normalny żywot stanowi organizacja nazywająca się Rządem Nowego Ładu wspomagająca swoich obywateli środkami niezbędnymi do życia, jak woda, jedzenie i broń. My, jak nietrudno się domyślić, wcielamy się w jej członka i razem z grupą sześciu nam podobnych najemników weźmiemy udział w epickiej przygodzie na miarę sławetnego "Fallouta", wszak "The Fall" będzie reprezentował ten sam gatunek gier - postapokaliptyczny cRPG mianowicie. Twórcy obiecują 300 rodzajów broni, pancerzy i tym podobnego ekwipunku pomocnego w wyprawie, a także sporą ilość pojazdów. Pojawią się też niespotykane dotąd w grach czynności niezbędne do codziennego przeżycia, jak poszukiwanie wody, polowanie na zwierzęta i późniejsze ich patroszenie. Trójwymiarowy świat "The Fall" ma odznaczać się jak najbliższym rzeczywistości realizmem dotyczącym ludzkich i zwierzęcych zachowań oraz warunków pogodowych. Pojawią się także pory dnia. Twórcy obiecują, iż sterowanie w grze ma być bardzo intuicyjne i przyjazne w obsłudze, kamera pozwoli nam zobaczyć świat gry z kilku różnych perspektyw, a trójwymiarowy dźwięk sprawi, że poczujemy się jakbyśmy byli bezpośrednimi uczestnikami wydarzeń na ekranie. Na koniec warto wspomnieć o trzech poziomach trudności do wyboru oraz systemie walk, który ma być sprytnym połączeniem realtime'owych i turowych potyczek. Wiadomość dla ciekawskich: w sieci pojawiły się plotki jakoby do zespołu Silver Style (twórców "The Fall") miała przyłączyć się część ludzi z Black Isle Studios pracujących nad "Fallout 3", więc być może wiele elementów z niego zostanie zaimplementowanych do tejże gry. Podobno Silver Style ma także chrapkę na wykupienie licencji samego "Fallouta", ale jak będzie pokaże przyszłość. Oby nie była tak tragiczna, jak ta ukazana w "The Fall".



BEYOND DIVINITY

- PRODUCENT: LARIAN STUDIOS
- DYSTRYBUCJA PL: CD PROJEKT
- PREMIERA: KWIECIEŃ 2004

"Divine Divinity" – rewelacyjny RPG, który swojego czasu sporo namieszał w komputerowym światku, będzie miał kontynuację.



Niby nic w tym fakcie dziwnego, wszak jego twórcy, Larian Studios, już dawno przestali ukrywać tę informację, ale takiego obrotu sprawy nie przewidział chyba nikt... "Riftrunner" - inna gra osadzona w świecie Divinity została przemianowana na oficjalną kontynuację DD, czyli "Beyond Divinity". Jako, że prace nad grą są na ukończeniu, to postanowiliśmy przypomnieć Wam co zaprezentowali twórcy jakiś czas temu. Poza oczywistą poprawą



grafiki, dostaniemy rozbudowaną historię, nowy generator misji oraz nowatorski system rozwoju postaci, które przemierzą bardzo interaktywny i charakterystyczny tylko dla uniwersum AD&D świat. Spośród zapowiedzi warto również zwrócić uwagę na trójwymiarowe animacje postaci, rozbudowany system walki, charakteryzujący się m.in. umiejętnością przywoływania stworów z innych wymiarów i możliwością przybliżania pola walki. Nad ścieżką dźwiękową gry pracuje Kirill Pokrovski, który [illegible] nie zrobi. Warto wspomnieć, że "Beyond Divinity" zostanie u nas wydane przez CD Projekt w polskiej wersji językowej w cenie 99,90 zł.

AXLE RAGE

WYDAWCA: AKELLA ■ DYSTRYBUCJA PL: NIEZNANA ■ PREMIERA: IV KWARTAŁ 2004

Weterani gier morsko-żeglugowych ("Sea Dogs", "Age of Sail"), czyli rosyjska firma Akella tym razem wzięła na ruszt postapokaliptyczną grę akcji o mało chlubnym tytule "Axle Rage".

W grze wcielimy się w postać tytułowego Axle'a, narwanego motocyklisty z gangu "No Dice", zamieszanego w aferę narkotykową (w mieście Nailsdale, gdzie rozgrywa się akcja, dilerka nowym syntetycznym narkotykiem o nazwie "Myrox" to chleb powszedni), która pogrzebała jego najlepszego kumpla. Stanie się to pretekstem do przemierzenia mrocznych, cuchnących ulic, które starannie omija policja i naparzania się z mało przyjemnymi przedstawicielami lokalnych gangów oraz tym podobnymi twardzielami. Gra ma być czymś w rodzaju hołubionego "Full Throttle", co oznacza, że pojedynki będzie można toczyć pieszo (niebywale pomocne okażą się specjalistyczne "narzędzia" w postaci noży, pałek, gazrurek, niezbyt higienicznych sztachet z gwoździami czy znalezionych kości na śmieci - będzie tego wszystkiego dobre kilkadziesiąt sztuk). W trakcie jazdy na motocyklu (tu szczególnie użyteczne okażą się pięści, twarde podeszwy, łańcuchy, kije bejsbolowe i tym podobne "argumenty"). Model jazdy będzie przypominał radosną zadymę z kultowego "Road Rash" - parę klepnięć w łeb, a jego plecy spotkają się z twardą nawierzchnią ulicy. I vice versa. Fabuła "Axle Rage" będzie odznaczała się ściśle filmowym zacięciem - ilość scenek będzie tu od metra, a większość z nich tylko częściowo zostanie podlana skryptami. Oznacza to tyle, że to co gracz zobaczy w danej sekwencji filmowej, będzie rezultatem tylko i wyłącznie jego własnego działania. Gra zostanie zasilona enginem RenderWare, który jak do tej pory nie zasłynął niczym szczególnym, ale na szczęście screeny sugerują, że ta sytuacja może się diametralnie odmienić...

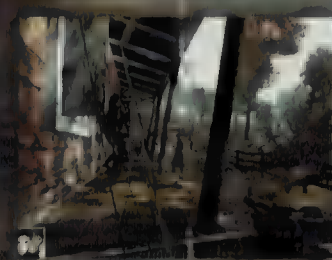


SABOTAGE 1943

■ WYDAWCA: REPLAY STUDIOS ■ DYSTRYBUCJA PL: NIEZNANA ■ PREMIERA: MARZEC 2004

Szykuje się coś dla tych, którzy gustują w strzelaninach FPP polegających na czymś więcej niż tylko przerabianiu wrogów na krwawą miazgę.

Gra "Sabotage 1943" produkowana w nieprzeniknionych ciemnościach firmy Replay Studios przeniesie gracza w realia Francji 1943 roku i umożliwi wcielenie się w jednego z siedmiu bohaterów (m.in. szpieg, sabotażysta, partyzant), którzy stoją po stronie francuskiego ruchu oporu walczącego z Nazistami. Wszechobecny wróg sprawujący nadzór nad każdą częścią życia, sprawowanego w brutalny i totalitarny sposób rozprawia się z tymi, którzy próbują sprzeciwić się rygorystycznym zasadom narzuconym przez III Rzeszę. Wobec przeważających i zdeterminowanych sił wroga otwarta walka wydaje się bezsensowna i tylko skryta działalność na tyłach wroga może przynieść pożądane efekty. W grze będzie można prowadzić właśnie taką cichą działalność. Za dnia będąc praworządnym obywatelem zgnębionym reżimem władz, kiedy zajdzie potrzeba przeistoczyć się w ostatnią nadzieję uciśnionej Francji - bojownika ruchu oporu prowadzącego akcje dywersyjne na terytorium wroga. Stanie się to możliwe dzięki szerokiej gamie dostępnych przebrań i uniformów, a także zdolności skrytobójczych, wiązanie z podkradaniem się do Szkopów i terroryzowaniem ich bronią w celu wymuszenia określonego działania np. zdobycia niezwykle istotnej dla misji informacji. Grając na nosie siłom Okupanta posyłającym swoich ludzi nawet w zakamarki podziemia, stawiając czoła tak nieprzewidzianym okolicznościom jak zdrada, a także mierząc się z zaawansowanym AI wroga, który potrafi reagować w sposób przemyślany i zaskakujący, nie raz będziesz musiał prosić o zbawienne wsparcie. A kiedy



już znajdziesz się pod silnym ostrzałem wroga lepszą alternatywą dla ostatniej modlitwy okaże się zastosowanie oryginalnego trybu "Playing Dead Man" i zaaranżowanie własnej śmierci, która zmyli przeciwników. Na całość gry składają się 22 etapy utrzymane w mrocznej scenerii Francji z przełomu lat 1943-44 wprowadzające grającego w zawiłą historię opartą na prawdziwych faktach historycznych.



NEED FOR SP
UNDERGR

Jeśli podobały Wam się obie części filmu Szybcy i Wściekli, a ponadto lubicie gry wyścigowe, to obok najnowszej pozycji EA Games nie możecie przejść obojętnie. Nie tylko oddano w niej genialnie klimat nielegalnych, nocnych wyścigów ulicami miast, ale dodatkowo zrobiono to w taki sposób, że już po kilku minutach zatracasz się zupełnie w graniu i nie możesz się oderwać, dopóki nie wyłączą Ci prądu w mieszkaniu. Jeśli więc czujesz potrzebę prędkości, to NFSU będzie najlepszą rzeczą, jaką możesz sobie sprawić.

Rozpoczynasz grę z 10000 dolarów w kieszeniach i z marzeniem aby zostać mistrzem wyścigów ulicznych. Wiedzie do tego długa droga, w czasie której musisz udowodnić, że nie tylko potrafisz prowadzić samochód, ale dodatkowo masz smykałkę do grzebania w silniku, zmysł artystyczny do przyozdabiania swego wozu i stalowe nerwy do przeciskania się między sunącymi powoli samochodami zwykłych kierowców. Gra składa się z kilku konkurencji za ukończenie których dostajesz pieniądze, a także zyskujesz respekt w postaci wyższego miejsca w rankingu najlepszych kierowców, a nawet możliwość pokazania swojego wozu na okładkach najbardziej renomowanych magazynów o tuningu na świecie. Z klasycznych konkurencji mamy więc Sprint (wyścig z jednego punktu miasta do drugiego), Circuit (kilka okrążeń trasy), Knockout (także wyścig na okrążenia, ale za każdym okrążeniem odpada ostatni ze stawki kierowców), Drift (konkurs najdłuższych i najefektowniejszych kontrolowanych poślizgów), Drag (konkurs na prostej na najlepsze przyśpieszenie) oraz okazjonalnie wyścig na czas, za ukończenie którego otrzymujemy unikalne nagrody w postaci części do tuningu. Za zdobyte pieniądze możemy, a nawet powinniśmy zadbać, żeby nasz wóz wyglądał jak najbardziej bajerancko (wtedy zwiększamy mnożnik punktów za styl) i posiadał jak najlepsze osiągi. Po pewnym czasie można mieć tak podrasowany wóz, że ciężko dojść, jaki był model początkowy, od którego zaczęliśmy tuning.





Jak już wspominaliśmy, od gry ciężko się oderwać, a to dlatego, że same wyścigi są niesamowicie grywalne - poziom trudności przeciwników jest dobrze wyważony, system sterowania wymaga pewnej praktyki, ale jak na zręcznościowe wyścigi sprawuje się doskonale, a w zasadzie jedyną wadą jest brak realistycznych uszkodzeń samochodu przy wypadkach. Niezwykle cieszy też wspaniale oddane poczucie pędu. Przy naprawdę dużych prędkościach nie można oprzeć się wrażeniu, że jeden nierozważny ruch kierownicą i o groźny wypadek nie jest trudno. Zresztą efekt, gdy mijamy budynki i inne samochody z ogromną prędkością jest naprawdę zdumiewający. Kiedy jeszcze dodamy do tego możliwość używania podtlenku azotu jako tzw. dopalacza, wtedy ekran zaczyna się rozmywać, a my mamy wrażenie, jakbyśmy wchodzili w prędkość nadświetlną, aż człowiek chce się mocniej



Tuningowanie samochodów to jeden z ciekawszych elementów gry.











złapać oparć fotela!

Za efektami i grywalnością podąża oprawa audio-wizualna. Grafika jest przepiękna i niezwykle szczegółowa, samochody dopieszczone są w najdrobniejszych szczegółach, podobnie zresztą jak trasy, które wyglądają wprost bajecznie (ogromna liczba latarni, neonów i reklam, genialne odbicia na asfalcie to tylko kilka smaczków "graficznych"). W zasadzie jedyną wadą w tym przypadku są dość wysokie wymagania sprzętowe, aby gra wyglądała tak uroczo - wyłączenie części efektów bardzo zubaża grafikę i nie ma ona już wtedy tej głębi i piękna. Szkoda też, że wszystkie trasy składają się ze stale powtarzających się odcinków, więc po pewnym czasie gry można zacząć narzekać na monotonię. Nie można za to narzekać na udźwiękowienie - mamy pisk opon, odgłosy silników i zderzeń, jak również charakterystyczny świst, gdy mijamy inne pojazdy z wielką szybkością. A żeby jeszcze bardziej się "nakręcić" do wyścigów, w tle przygrywa nam agresywna, ostra muzyka w wykonaniu kilku znanych (i kilku mniej znanych) kapel rockowych. Pochwalić należy także długość gry. Ukończenie podstawowego trybu Underground to przynajmniej kilka dni zabawy non-stop, a potem dochodzą jeszcze pojedyncze wyścigi i tryb Online, w którym można się ścigać z innymi graczami z całego świata.



Fizyka zderzeń i wyskoków jest trochę przesadzona i mało realistyczna.





Musimy przyznać, że Need For Speed Underground jest dla nas bardzo miłą niespodzianką - po ostatnich częściach serii, które nie były zbyt "świeże", ta okazała się rewelacyjna. Autorom udało się połączyć niecodzienny klimat wyścigów ulicznych z dopracowaną grafiką i fantastycznym uczuciem pędu, co w rezultacie dało pozycję, od której trudno się oderwać. Zdecydowanie polecamy!

PREMIERA	Już jest
CENA	139.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Angielska
WYDAWCA	Electronic Arts
DYSTRYBUCJA PL	EA Polska
INTERNET	www.eagames.com
WYMAGANIA	PIII 700 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 32 MB.

Niesamowite uczucie pędu, rozbudowane możliwości tuningowania, fantastyczna grafika i muzyka.

Małe zróżnicowanie tras, brak zniszczeń samochodów przy wypadkach.

Świetna, zręcznościowa gra wyścigowa z niesamowitą oprawą i poczuciem prędkości, którego nigdy nie zapomnisz!









Mamy właśnie środek zimy, a emocje piłkarskie minionego roku już za nami. Zbliżająca się runda wiosenna przyniesie odpowiedzi na wiele pytań trapujących rzesze kibiców. Jak urozmaicić sobie ten czas? To chyba jasne, że najlepiej odpalić jakąś gierkę, która pozwoli nam pokierować poczynaniami piłkarzy i całych klubów. Przez szereg lat najlepszą piłką na komputer była oczywiście "Fifa". Ale tym razem flagowy produkt Electronic Arts natrafił na godnego siebie przeciwnika. "Pro Evolution Soccer" to seria doskonale znana wszystkim posiadaczom konsol. Jej producent Konami postanowił zdobyć rynek pecetów i dokonał konwersji trzeciej części swojego wielkiego przeboju.

Poniższe porównanie z pewnością pomoże Wam Drodzy Czytelnicy wybrać tą właściwą, obecnie najlepszą piłkę nożną na komputer.

GRAFIKA

Świetna grafika była zawsze znakiem rozpoznawczym produktu EA. "Fifa 2004" to z pewnością jedna z najładniejszych gier sportowych w jakie obecnie można zagrać na pececie. Animacje i wygląd pieczołowicie wymodelowanych piłkarzy robią naprawdę duże wrażenie. Podobieństwo niektórych zawodników do ich żywych odpowiedników bywa uderzające. Tak samo jest z ich zachowaniem. Filmiki włączające się po faulach, pokazujące powtórkę całej sytuacji oraz reakcje piłkarzy, kłótnie z sędzią, bądź wzajemne przepychanki między zawodnikami obu drużyn to absolutne mistrzostwo. "Fifa" ma także przewagę jeżeli idzie o wygląd, różnorodność i dopracowanie stadionów, na których toczone są mecze. Mimo tego w obydwu produktach kiepsko wypadają kibice zapełniający trybuny. Dlatego na płaską, często rażącą z bliska pikselozą widownię najlepiej nie zwracać uwagi. Choć "PES 3" wygląda naprawdę bardzo dobrze, a filmik pokazywany przed każdym meczem jest kilka razy lepszy niż w konkurencyjnym produkcie, to jednak na tym polu zwyciężył tytuł EA. Za grafikę przyznajemy punkt "Fifie 04"

OPRAWA DŹWIĘKOWA

Doskonała oprawa dźwiękowa stojąca na najwyższym poziomie to kolejny atut każdej kolejnej "Fify". I w tym elemencie najnowsza odsłona niczym nie odstaje od poprzedniczek. Kilkadziesiąt niezłych utworów różnych wykonawców świetnie wpada w ucho i doskonale urozmaica czas poświęcany na ustawienie wszelkich opcji oraz zarządzanie drużyną. Jednak w grach tego typu znacznie ważniejszym elementem jest z pewnością komentarz. Tu "PES 3" okazuje się pozycją lepszą. Nie dość, że mecze są komentowane

ciekawiej, to gracz może także wybrać sobie jednego z kilku dostępnych komentatorów oraz ustawić jego poziom stronniczości!!! Rozwiązanie równie ciekawe jak i kontrowersyjne (w końcu komentarz ze swej natury powinien być obiektywny) W tym elemencie mamy remis, obu grom dajemy po punkcie.

EA SPORTS FIFA FOOTBALL 2004 VS.

TRENING, CZYLI WPROWADZENIE DO GRY

Trening to element, który w poprzednich "Fifach" czasem bywał, a czasem go brakowało. W najnowszej odsłonie powrócił, ale bynajmniej nie zachwyca ilością i różnorodnością oferowanych opcji. Daje możliwość poćwiczenia rzutów rożnych, strzałów wolnych, wrzutek w pole karne oraz rozegrania meczu. I tyle. Natomiast w "PES 3" trening to nie tylko mnóstwo trybów, ale także świetna zabawa. Opcja "Challange trening" to chyba najciekawiej pomyślane ćwiczenie piłkarskich umiejętności jakie kiedykolwiek widzieliśmy w grach tego typu. Każde z kilkunastu ćwiczeń ma 5 poziomów trudności. Komputer najpierw







Każda kartka wywołuje wiele emocji. Kłótnie z sędzią, wzajemne pretensje i oskarżenia, wszystko odbywa się zupełnie jak w rzeczywistości.

Fifa 2004 mimo swojej nienajgorszej grywalności nie dorównuje Pro Evolution Soccer 3.



PRO EVOLUTION SOCCER 3™



sam pokazuje co należy zrobić a następnie opisuje zadanie i podaje potrzebną klawiszologię. Za każde poprawnie wykonane ćwiczenie dostajemy punkty pozwalające przejść do następnego etapu (trzeba ich zebrać ponad 1000). Zadania z najwyższych leveli stanowią duże wyzwanie i należy wykazać się dużymi umiejętnościami, by je wypełnić. Poza tym w "PES 3" mamy jeszcze świetnie opracowane lekcje dla początkujących. Są one bardzo przydatne i mogą dać naprawdę wiele wszystkim nowicjuszom. W tym elemencie produkt Konami ma tak dużą przewagę nad "Fifą" że z czystym sumieniem przyznajemy mu kolejny punkt.

TRYBY GRY

Czas na porównanie najciekawszych trybów jakie oferują oby-dwa tytuły. W "Fifie 04" tryb kariery pozwala wcielić się w trenera i menadżera dowolnie wybranego klubu. Podpisując kontrakt zostają nam postawione cele (np. awans do europejskich pucharów), za zrealizowanie których zdobywamy punkty prestiżu oraz sytuację powodujące ich utratę (np. niekorzystny bilans bramek pod koniec sezonu). Za owe punkty prestiżu możemy trenować całą drużynę, bądź konkretne atuty poszczególnych zawodników. Od ilości punktów zależy również budżet klubu i nasze zdolności do targowania się podczas sprzedawania bądź kupowania zawodników. Zarządzając w ten sposób drużyną w przeciągu 5 lat próbujemy zdobyć wszystkie możliwe klubowe trofea.

"PES 3" proponuje podobny tryb, ale bardziej rozbudowany i ciekawszy. W "Master Lague Mode" cel jest taki sam jak w "Fifie". Tyle tylko, że tu jest znacznie trudniej bo zabawę zaczynamy od przeciętnego II ligowego klubu. Czym jeszcze różnią się te tryby? Na przykład tu budżet klubu nie służy, tak jak w produkcie EA tylko do robienia transferów. W "PES 3" musimy tak kierować klubem, by znaleźć fundusze na pensje dla graczy. Dlatego dokonując transferu ustalamy od razu zarobki naszego przyszłego zawodnika. Po za tym system wyszukiwania potrzebnych nam piłkarzy jest lepszy, a możliwości treningowych naszych podopiecznych jest więcej. Punkt przyznajemy "PES 3".

GRYWALNOŚĆ

Pora powiedzieć coś o grywalności i samych meczach. Cieszy fakt, że najnowsza "Fifa" nie ogranicza się tylko do kosmetycznych zmian. Do nowości należy dobrze pomyślany sposób wykonywania rzutów wolnych. Wpierw za pomocą celownika ustalamy dokładne miejsce, gdzie chcemy strzelać, a następnie decydujemy z jaką siłą uderzyć piłkę. Inaczej niż w poprzednich częściach egzekwuje się także rzuty rożne. Do wyboru jest kilka schematów rozegrania tego stałego fragmentu gry. Po zdecydowaniu się na jeden z nich naciskamy przycisk, a specjalny celownik wskazuje gdzie poleci piłka. Naszym zadaniem jest uwolnienie się spod opieki obrońców, tak by móc swobodnie oddać z tego miejsca strzał na bramkę.

W "PES 3" takich atrakcji nie uświadczymy, ale jednak mimo to przeniesiony z konsoli tytuł jest znacznie grywalniejszy. Z pewnością wpływa na to duży realizm gry. Przykładowo w "Fife" wystarczy celnie podać, a zawodnik na sto procent otrzyma piłkę. W "PES 3" jeżeli zrobimy to za mocno, ta odskoczy od nogi naszego partnera i pewnie przejmie ją przeciwnik. Po za tym podając trzeba nie tylko określić dokładny kierunek kursorami, ale często także podbiec do piłki zawodnikiem do którego podawaliśmy. Idealne podania i chodząca jak po sznurku piłka to w "Fifie" standard.





Liczba zdolności i statystyk naszych piłkarzy jest ogromna, co w grze przekłada się na bardzo szeroki wachlarz ich umiejętności i możliwości rozgrywania piłki.

Choć produkt Konami nie wygląda źle, Fifa 04 prezentuje się lepiej."





a w "PES 3" rzadkość. W produkcie EA łatwiej też zdobywać bramki, ponieważ pasek strzału nie ładuje się tak szybko, a piłka nie zawsze podporządkowuje się prawom fizyki. Jednak nawet nie to sprawia, że "PES 3" jest lepsza. "Fife 04" zabija schematyczność. Po rozegraniu wielu meczów zauważamy, że stają się one do siebie bardzo podobne. Z czasem już doskonale wiemy jak zachowa się komputerowy przeciwnik, kto, gdzie będzie stał i jak należy rozegrać akcję. W "PES 3" taka sytuacja nie ma miejsca. Każdy mecz jest inny, nawet po wielu godzinach spędzonych z tym tytułem. Zawodnicy mają więcej zdolności, co oznacza więcej możliwości rozrywania piłki. Sztuczna Inteligencja przeciwnika jest znacznie większa, a komputer zamiast grać ustalonymi schematami dostosowuje się do zaistniałej na boisku sytuacji. Grając w "Fife" człowiek ma poczucie, że musi postępować zgodnie ze schematami, które przygotowali twórcy. W przypadku "PES 3" czujemy, że nikt nam niczego nie narzuca, że mamy olbrzymią swobodę w kreowaniu akcji i to my wpływamy na jej przebieg oraz rozwój. Dlatego "Fifa" to gra na kilkanaście, ewentualnie kilkadziesiąt dni, a "PES 3" na całe tygodnie. Zdecydowanie punkt dla panów z Konami.







MOŻLIWOŚCI USTAWIENIA MECZU

Patrząc na listę dostępnych opcji jakie znajdujemy w "Fifie" i "PES 3" zauważamy od razu, że po raz kolejny produkt EA jest znacznie uboższy od swojego konsolowego przeciwnika. Oto kilka smaczków jakie Konami dodatkowo daje graczom: możliwość kierowania bramkarzem w dowolnej chwili, tryb zmuszający do grania tylko jednym zawodnikiem bez opcji zmiany na innego, więcej poziomów trudności. Ponadto w "PES 3" istnieje bardzo ciekawa opcja pozwalająca ustawić samemu lub wybrać losowo w jakiej formie będą podczas meczu oba zespoły. Inaczej mówiąc decydujemy kto będzie miał dobry dzień i komu będą wychodziły akcje, a komu trafi się słabszy, a gra nie będzie się "kleiła". Równie fajne, ale już nie tak odczuwalne są konfiguracje pozwalająca ustawić ilu naszych zwolenników zasiądzie na trybunach i kogo kibice będą bardziej zagrzewać do walki. Oczywiście część opcji w "PES 3" to tylko zwykłe bajery, ale zasłużony punkt i tak wędruje na jej konto.

PIŁKARZE

Skoro powiedzieliśmy o opcjach, to warto także wspomnieć o głównych bohaterach całego tego zamieszania, czyli piłkarzach oraz możliwościach pokierowania ich poczynaniami. EA rozbudował statystyki graczy i teraz każdego zawodnika określa 20 parametrów. Jednak nie udało się przebić Konami, które dla swoich graczy przeznaczyło ponad 30 cech plus kilkanaście zdolności specjalnych. Jeden z ciekawszych pomysłów zastosowanych w "PES 3" to kondycja psychiczna piłkarzy. Jeżeli jest ona niska, to przegrywająca znacząco drużyna będzie grała coraz gorzej, jej akcje będą mniej składne itd. Natomiast wysoki czynnik gwarantuje, że nasi pupile się nie załamią i będą grać swoje do ostatniego gwizdka.

Przyznacie sami, że to naprawdę świetny i oryginalny pomysł. Równie biednie wypada "Fifa" jeżeli rozpatrzymy liczbę formacji w jakich mogą grać piłkarze. W "PES 3" nie tylko można wyznaczyć poszczególnym zawodnikom styl gry (defensywny, ofensywny itd.) ale także określić zakres ruchu na boisku, ograniczając ich nawet do kierunków w jakich mogą i nie mogą biegać!!! Podobnie jest ze strategią. Chyba nikomu nie musimy mówić, że możliwości taktycznych, schematów rozgrywania piłki itp. jest tu także znacznie więcej. Na tle ogromnych możliwości jakie oferuje "PES 3" parę wariantów na krzyż rozegrania rogu bądź rzutu wolnego w "Fifie" nie znaczy nic. Kolejny punkt dla konsolowej piłki.

LICENCJE

Nasze porównanie zaczęliśmy od atutu "Fify" i równie optymistycznym akcentem dla panów z EA chcielibyśmy skończyć. Mimo wszystkich swoich zalet "PES 3" ma też pewne mankamenty. W omawianym punkcie na tle "Fify" wypada bardzo kiepsko, gdyż niestety Konami nie wykupiło licencji na wszystkie kluby i zawodników. Z tego powodu przyjdzie nam grać takimi drużynami jak Esportivo (zamiast Deportivo) i takimi sławami jak De Moors (zamiast De Boor). No cóż, nie można mieć wszystkiego. Jednak na tle wszystkich zalet "PES 3" jest to naprawdę mała wada. Niech się cieszą developerzy z EA, właśnie ich produkt dostał następny zasłużony punkt.

PODSUMOWANIE

Spójrzmy teraz na wynik pojedynku "Fify Footbal 2004" z "Pro Evolution Soccer 3" Po podliczeniu punktów widzimy, że "Fifa" przegrywa na swoim terenie 3:6 z konsolową footbolówką. Mówiąc krótko hegemonia EA została wreszcie przełamana. Po raz pierwszy od szeregu lat najlepsza piłka nożna na komputer nie nazywa się "Fifa". Panowie z Konami udzielili naprawdę srogiej lekcji zapatrzonemu w siebie EA. Twórcy "Fify" sądzili, że ich pozycja lidera na tym polu jest niezagrożona, a tymczasem zostali upokarzająco pobici. Smaczku całej sytuacji dodaje fakt, że Konami już zapowiedziało, iż następna część "Pro Evolution Soccer" zawita na pewno także i na peceta. Czyżby zanosiło się na to, że EA nie odzyska swojej straconej pozycji przez równie długi okres przez jaki ją miało? Zobaczymy, czas pokaże.

FIFA 2004

PREMIERA	Już jest
CENA	139 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	Electronic Arts
DYSTRYBUCJA PL	EA Polska
INTERNET	www.ea.com
WYMAGANIA	PIII 600 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 32 MB

Świetna oprawa audio wizualna, nowy system rozgrywania stałych fragmentów gry, licencja na wszystkie kluby, niewygórowany poziom trudności

Schematyczność, mała różnorodność dodatkowych opcji, problemy z grywalnością.

Dobra gra, której jednak bardzo wiele brakuje na tle jej przeciwniczki.



PRO EVOLUTION SOCCER 3

PREMIERA	Już jest
CENA	159 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Angielska
WYDAWCA	Konami
DYSTRYBUCJA PL	CD Projekt
INTERNET	www.konami.com
WYMAGANIA	PIII 800 MHz, 128 MB RAM, czytnik DVDx4, karta graficzna minimum GeForce 3

Bogactwo opcji, świetna grywalność, niezła oprawa audio wizualna, ciekawsze tryby gry, duży realizm rozgrywki

Dość wysoki poziom trudności, brak licencji na większość klubów.

Bezkonkurencyjny zwycięzca. Słusznie należy się mu tytuł "Najlepszej Piłki Nożnej" na peceta.



gry java

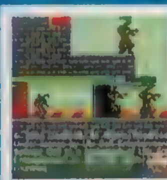
Wyślij SMS-a pod numer 7940

w treści wpisując kod wybranej gry.

Koszt jednego SMS-a to 16,86 PLN z VAT



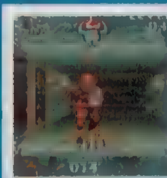
prince of persia
kod gry to: [illegible]



tom clancy's splinter cell
kod gry to: [illegible]



backstage pass
kod gry to: [illegible]



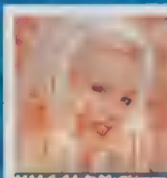
infernal gate
kod gry to: [illegible]



red hot rally
kod gry to: [illegible]



cave 2
kod gry to: [illegible]



puzler
kod gry to: [illegible]



adventurer
kod gry to: [illegible]



mobile grand prix
kod gry to: [illegible]

grafiki


BBTE 00037N


BBTE 00039N


BBTE 00040N


BBTE 01732N


BBTE 01737N


BBTE 01740N


BBTE 01752N


BBTE 01757N


BBTE 01760N


BBTE 01812N


BBTE 00416N


BBTE 00417N


BBTE 00419N

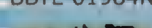

BBTE 00418N


BBTE 00414N


BBTE 00422N


BBTE 01869N


BBTE 01984N


BBTE 01850N

Aby pobrać logo na swój telefon* wyślij sms** o treści: BBTE XXXXX N (gdzie XXXXX oznacza numer pod wybranym obrazkiem) pod numer 7240

*Usługa Logo dostępna jest tylko dla telefonów obsługujących standard Nokia Smart Messaging (R). ** Koszt wysłania jednego SMSa pod numer 7240 wynosi 2,44 PLN z VAT

dzwonki

Monofoniczne:

Eminem „Wthout me" BBTE 01372N
Jennifer Lopez „Jenny from the Block" BBTE 01374N
Shania Twain „I am gonna getcha" BBTE 01377N
Marshal Masters „I like it loud" BBTE 01378N
Tatu „Nas nie dogoniat" BBTE 01609N
Nelly & Kelly Rowland „Dilema I" BBTE 01373N
Shakira „Underneath Your Clothes" BBTE 01358N
Anna Jurksztowicz „Na dobre i na złe" BBTE 01357N

Aby otrzymać dzwonek monofoniczny na swój telefon* wyślij sms-a** o treści BBTE XXXXX N (gdzie XXXXX oznacza numer obok wybranego dzwonka) pod numer 7240.

* Usługa dostępna dla telefonów obsługujących standard Smart Messaging (R)
** Koszt wysłania jednego SMS-a pod numer 7240 wynosi 2,44 PLN z VAT

Polifoniczne:

Ewelina Flinta „Żałuję, że Cię znałam" WART NFLTA
Natalia Kukulska „Im więcej Ciebie tym mniej" WART NKUKU
Urszula „Konik na biegunach" WART NULKA
Elektryczne Gitary „Jestem z miasta" WART NELGT
Leszcze „Kombinuj dziewczyno" WART NLESZ
Urszula „Malinowy Król" WART NULMA
Kayah i Bregovic „Prawy do lewego" WART NKAYA

Aby otrzymać dzwonek polifoniczny na swój telefon wyślij sms-a* o treści WART XXXXX (gdzie XXXXX oznacza numer obok wybranego dzwonka) pod numer 7640.

* Koszt wysłania jednego SMS-a pod numer 7640 wynosi 7,32 PLN z VAT

Jeżeli jesteś nieprzytomnym romantykiem i chcesz, aby Twoje miłosne wyznania poznała cała Polska, wyślij walentynkowe życzenia z hasłem LOVE SMS-em pod numer 7240 według schematu: LOVE:XXX (gdzie XXX to Twoje życzenia).

Pierwsze 3000 SMS-owych życzeń opublikujemy w lutowym numerze „Dlaczego", a 40 najciekawszych nagrodzimy walentynkowymi niespodziankami.

To będzie prawdziwe walentynkowe szaleństwo!

Nie przegap tego!!!

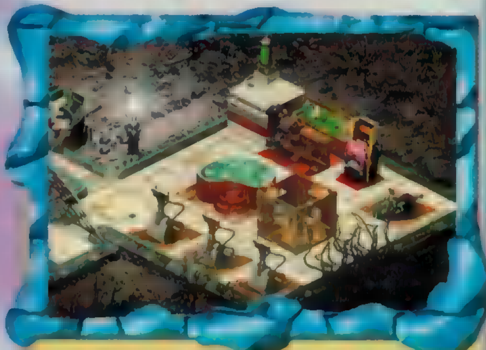
LOVE

Koszt SMS-a 2,44 zł z VAT



SPACE COLONY

Jest rok 2153. Ziemia stała się jałową pod względem ekonomicznym planetą. Z tego powodu niemalże cała ludzkość została ewakuowana. Naturalną tego konsekwencją było zrodzenie się nowego, niesprawiedliwego podziału. Podziału na tych, którzy mieli pieniądze i na tych, którzy ich nie mieli. Ci pierwsi pławili się w przepychu oferowanym przez luksusowe, orbitalne mega-miasta. Drudzy podejmowali się niezwykle niebezpiecznych zadań by zdobyć fortunę. Miejscem gdzie najszybciej [redacted] było się jej dorobić były odległe, wrogie światy bogate w rzadkie surowce. Jednak równie szybko można było stracić tam życie. Mimo wszystko nie odstraszało to śmiałków.



Jednym z nich jest 23-letnia Venus Jones - weteranka trzech podróży zarobkowych. Aby ustawić się do końca życia musi polecieć jeszcze jeden raz.

To właśnie historię jej ostatniego lotu opowiada fabuła kampanii w Space Colony.

Stworzona [redacted] firmie Firefly Space Colony jest jedną z ciekawszych gier strategicznych spośród tych, które ukazały [redacted] ostanim czasie. Tytuł ten możnaby nazwać mutacją The Sims z grami typu "sim...", [redacted] których to od podstaw budujemy (np.) [redacted] miasto.



Oto wysoko rozwinięta kolonia; czasem trudno utrzymać wszystko w ryzach.

Dlaczego? O tym [redacted] chwilę. Space Colony oferuje nam trzy podstawowe tryby rozgrywki oraz tutorial (naukę) i edytor zarówno pojedynczej mapy (planety), jak i całej kampanii.

Głównym trybem jest kampania (opcja: Play Space Colony), w której kierować będziemy losami Venus Jones oraz jej współtowarzyszy.

Kolejnym trybem jest Galaxy Mode. Opcja [redacted] oferuje 16 pojedynczych scenariuszy. Każdy [redacted] nich rozgrywamy na innej planecie (jest ich właśnie 16 i są podzielone na [redacted] różne systemy planetarne) i wszystkie posiadają odmienne cele rozgrywki.

Sandbox natomiast umożliwia nam prowadzenie swobodnej rozgrywki. W tym wypadku gra nie narzuca żadnych restrykcji i nie musimy wypełniać



żadnego [redacted] odgórnie ustalonych celów gry. Jedyne [redacted] czym musimy się zmierzyć to ukształtowanie terenu, zasoby naturalne oraz miejscowa fauna każdej [redacted] ośmiu dostępnych tu planet. Ah, zapomniałbym [redacted] garstce niesfornych Ziemian, których poczynania będziemy kontrolować.

Kluczem do sukcesu, bez względu [redacted] to który tryb wybierzemy, okaże się właśnie ów personel złożony z naprawdę wybuchowej mieszanki. My, jako gracze, jesteśmy 'twórcami' pośrednimi. Bezpośrednio to właśnie oni będą odpowiedzialni za każdy aspekt misji.

Każda postać w grze ma swój własny charakter, odrębną osobowość, upodobania, sympatie, etc.

Czasami więc może okazać się niezwykle trudne utrzymanie dyscypliny wśród zbieraniny wiekowych naukowców, 17-letnich pankówek, sprzątacza dla którego najważniejszy [redacted] życiu jest obfity posiłek i posłane łóżko (itd.) stłoczonych pod jednym, niezbyt obszernym dachem.

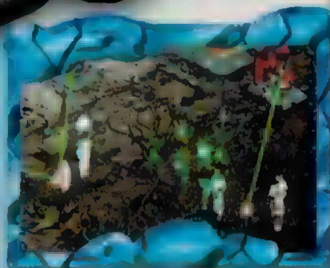
Istnieje 7 czynników bezpośrednio wpływających na samopoczucie naszych kolonistów, a co [redacted] tym idzie na ich produktywność.



Pierwsze kroki Venus J. na obcej planecie. Przed nią długa droga do fortuny, a przed nami długa gra.

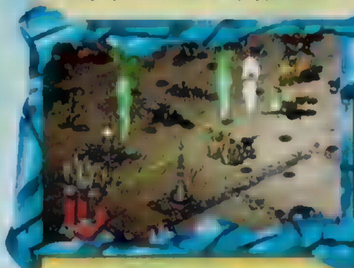
KAŻDA POSTAĆ W GRZE MA SWÓJ WŁASNY CHARAKTER, ODRĘBNĄ OSOBOWOŚĆ, UPODOBANIA, SYMPATIE, ETC.





Musimy zadbać o aspekt finansowy, potrzeby w zakresie rozrywki i relaksu, kontakty interpersonalne, głód, sen, higienę i zdrowie.

Aby utrzymać ogólny poziom szczęścia naszych podopiecznych na jak najwyższym poziomie, autorzy gry oddali nam do dyspozycji 82 obiekty podstawowe (wyposażenie

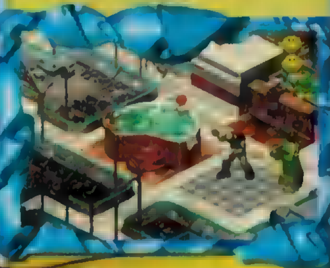




kolonii, urządzenia, wystrój, itp.) podzielone na 8 kategorii.

Poza dbaniem o samopoczucie naszej paczki musimy przydzielić im zadania jakie mają pełnić tu na miejscu. Koloniści w większości są fachowcami w jednej bądź kilku dziedzinach. Możemy jednak trenować ich w innym kierunku, lub też doskonalić w tym, w czym są najmocniejsi. Pamiętajmy jednak, aby cały czas kontrolować wskaźnik szczęścia i w razie potrzeby kierować ich w odpowiednie miejsca (mesa, kawiarnia, sauna, etc., etc.)

Jeśli chodzi o stronę wizualną Space Colony, to przyznać trzeba, że gra wygląda wspaniale. Wykonane z największą dbałością o szczegóły elementy wyposażenia kolonii, powierzchnie planet i w ogóle wszystko na co patrzymy wygląda nieziemsko!:)



PREMIERA	Już jest
CENA	99.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	Take 2
DYSTRYBUCJA PL	Cenega Poland
INTERNET	www.spacecolonygame.com
WYMAGANIA	PIII 800 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 4 MB.

Oprawa audio-wideo, kilka różnorodnych trybów gry, wciągająca, odrębne osobowości kolonistów, sporo elementów konstrukcyjnych, niskie wymagania.

Zbyt mało planet w "Piaskownicy", czasem trzeba kliknąć kilkukrotnie na jednym obiekcie, by kolonista "pojął" o co chodzi.

Bardzo dobry tytuł, hybryda kilku świetnych produkcji.



Malkontenci mogliby przyczepić się do zbyt wielu kolorów, ale moim zdaniem byłaby lekka przesada.

Również efekty dźwiękowe są dobrane niemal perfekcyjnie zarówno jeśli chodzi o efekty jak i muzykę.

Co najważniejsze: poza kilkoma malutkimi minusikami, jak zbyt mała liczba planet w "Piaskownicy", czy nie najładniejsze wizerunki postaci na interfejsie, gra wydaje się być naprawdę wciągającą, solidnie wykonaną produkcją.

TIPS & TRICKS

NBA 2004

Wprowadź następujące kody w obszarze kodów NBA w opcji MY NBA:

83RBVC7423
GF9845JHR4
2389JASE3E
OP5465UX12
DG56TRF446
3245AFSD45
DSAKF38422
A0K374HF8S
JCX93LSS88
CVJ554TJ58 - Jordan III
367UEY6SN -
23LBJNUMB1 - Zoom Generation (Lebron James)
XCV6456NNL - Nike Blazer
424TREU777 -
SDFH764FJU - VCIII

ZAWODNICY

Wprowadź następujące kody jako ostatnie imię (nazwisko) podczas tworzenia nowego zawodnika:

WHSUCPOI
- Aleksander Pavlovic
POCKDLEK
- Andreas Glyniadakis
SDFGURKL
- Carlos Delfino
NBVKSMCN
- James Lang
SOSODEF
- Jermaine Dupri
OEISNDLA
- Kyle Korver
SKENXIDO
- Malick Badiane
POSNEGHX
- Mario Austin
BBVDKCVM
- Matt Bonner
ZXDSDRKE
- Nedzad Sinanovic
QWPOASZX
- Paccelis
Morlende
ITNVCJSD
- Remon Van De Hare
POILKJMN
- Rick Rickert
ZXCCVDRI - Sani Becirovic
IOUBFDCJ
- Sofoklis
Schortsanitis a
POIOIJIS
- Szymon Szewczyk
XCFWQASE
- Tommy Smith
WMZKCOI
- Xue Yuyang

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

Po uruchomieniu gry, wejdź do opcji STATISTICS. Trzymając klawisz DEL wyjdź z opcji STATISTICS. Teraz możesz wpisywać kody:

ODBLOKOWANIE TRAS

gimmesomecircuits
gimmesomesprints
gimmesomedrag
gimmeppablo
gotcharobzombie
havyamystikal
needmylostprophets

SAMOCHODY

119focus
893neon
899eclipse
371impreza
222lancer
922sentra
667tiburon
334mygolf
77peugeot
777rx7
350350z
111skyline
221miata
2000s2000
889civic
228supra
240240sx
342integra
239celica
973rsx777

INNE

allmylvloneparts
allmylvl2parts
seemylvl2parts
driftdriftbaby
slidingwithstyle
givemenismo

TIPS & TRICKS

Początkowo trudno oprzeć się wrażeniu, że Call Of Duty to wierna kalka wspaniałej strzelaniny EA Medal Of Honor. Czym dalej się jednak w nią zagłębiamy, tym bardziej widać różnice między tytułami. MOH to pozycja, w której wcielasz się w bohatera, praktycznie samotnie wal-



czącego z okupantem na wszystkich frontach - agenta, szpiega i żołnierza w jednej osobie. W Call Of Duty jesteś zwykłym żołnierzem, bez którego wojna i tak zostanie wygrana, ale który może oddać spore zasługi swojemu państwu, przy okazji oszczędzając życie setek kolegów. I swoje oczywiście...

Fabuła podzielona jest na trzy kampanie, poprzeplatane

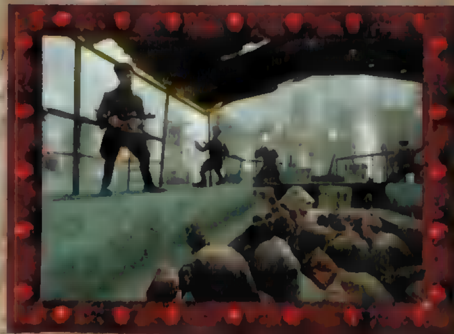
JESTEŚ ZWYKŁYM ŻOŁNIERZEM, BEZ KTÓREGO WOJNA I TAK ZOSTANIE WYGRANA, ALE KTÓRY MOŻE ODDAĆ SPORE ZASŁUGI SWOJEMU PAŃSTWU, OSZCZĘDZAJĄC ŻYCIE SETEK KOLEGÓW.

między sobą, w których wcielimy się w trzech dzielnych wojaków: Amerykanina, Brytyjczyka i Rosjanina. Za każdym razem naszym udziałem będą mniej lub bardziej historycznie realne operacje, jak na przykład lądowanie w Normandii, bitwa pod Stalingradem, zdobycie Berlina i wiele innych. Oczywiście autorzy zadbali o to, abyśmy się nie nudzili

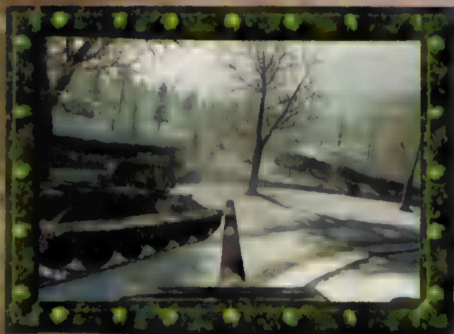


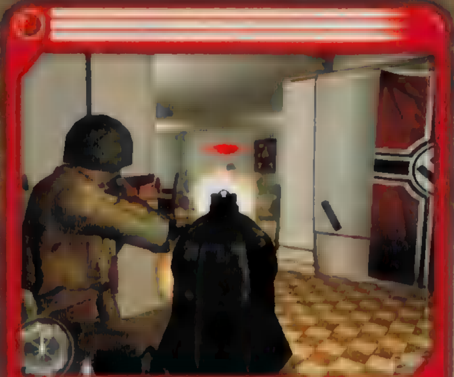
Takie widoki potrafią rozczulić - prawdziwy majstersztyk.

i praktycznie każde zadanie różni się od poprzedniego. Przyjdzie nam zająć miasteczko we Francji, wykonać sabotaż na statku, wysadzić tamę, jak również przeprowadzić czołgi przez oblężone miasto, obronić lotnisko przed atakiem Sztukasów, uciec ciężarówką po krętej, górskiej drodze, czy też przetrwać bitwę pod Stalingradem. Co jest sztuką samą w sobie, zważając na fakt, że jesteśmy początkowo tylko z pięcioma sztukami amunicji (broń trzeba zabrać od jednego z martwych towarzyszy). Najważniejsze, że zawsze coś się dzieje, misje nie są kombinacjami "wybij wszystkich, a przy okazji wykonasz zadanie", zaś sztuczna inteligencja zarówno wrogów, jak i towarzyszy przyjemnie za-



skakuje. Aby dodać realizmu, autorzy postarali się o oddanie kilku zjawisk, których nie widzieliśmy wcześniej w grach FPP. Patrzenie w słońce powoduje, że odwracając oczy musimy chwilę poczekać, zanim przyzwyczają się one do słabszego światła, a będąc w bezpośredniej bliskości wybuchów (granatu, czy pocisku), przez chwilę padamy ogłuszeni - obraz się rozmywa, tracimy słuch i przez moment łazimy jak pijani. Poza tym trafienie przeciwnika np.





Przeciwnicy wciąż myślą, że w ilości siła...

w nogę powoduje, że teraz biegnąc będzie kulał. Z pewnością realizmu grze dodaje fakt, że można nosić przy sobie tylko dwie sztuki broni długiej (karabiny, strzelby, wyrzutnie rakiet itp.), ale wpływ na grywalność jest naszym zdaniem odrobinę dyskusyjny. Dużą wpadką jest fakt, że amunicja z broni bez lunety nie pasuje do tej z lunetą i odwrotnie, mimo że jest to dokładnie ta sama spluwa. Poza tym gra nie należy do najdłuższych - na średnim

poziomie trudności ukończenie trybu dla jednego gracza zajmuje nie więcej niż 7-8 godzin, co jest stosunkowo krótkim czasem, nawet jak na gry FPP (znacznie dłuższe były choćby Halo, Half-Life czy Unreal 2). Jako niewątpliwą zaletę musimy jednak uznać możliwość trafienia swoich towarzyszy podczas strzelania - to dodaje jeszcze jeden element do taktyki walki - staramy się zabić wroga, nie zabijając po drodze swoich kompanów.

W kwestii oprawy graficznej nie można się do niczego przyczepić. Gra jest ładna, animacja płynna i w miarę realistyczna, poziomy rozległe i dobrze zaprojektowane. Tekstury dopracowano w najmniejszych szczegółach, a woda w końcu wygląda tak, jak naprawdę. Niestety, do obejrzenia tych wszystkich majstersztyków w pełnej krasie wymagana jest karta graficzna z co najmniej 128 MB RAM'u na pokładzie. COD świetnie wypada również pod względem udźwiękowienia. Początkowo mamy wrażenie, że jest "za głośno", ale potem można dostrzec, że właśnie tak powinna brzmieć gra wojenna. Szkoda tylko, że Rosjanie mówią tak świetnym i czystym angielskim... W kwestii wymagań sprzętowych nie jest najgorzej, ale potrzeba naprawdę mocnego sprzętu, żeby uruchomić grę w dużej rozdzielczości z pełną gamą efektów - dopiero wtedy wygląda ona naprawdę urzekająco.

Wiele osób zadaje sobie pytanie: czy Call Of Duty jest lepsza od MOH? Nie ma na to jednoznacznej odpowiedzi, bo obie gry są naprawdę dobre i wyjątkowe. Z pewnością COD jest trochę bardziej realna i bardziej dopracowana, ale pamiętać należy, że ukazała się dwa lata później, a w świecie gier komputerowych to szmat czasu. Jedno jest pewne - jeśli lubisz strzelaniny z II WŚ a seria MOH jest Twoją ulubioną, to z pewnością zakochasz się w najnowszej produkcji Activision. Bo II Wojna Światowa jeszcze nigdy nie była przedstawiona w tak ekscytujący sposób...





Szkoda, że towarzysze nie grzeszą bystrością i kluczowe cele musisz eliminować sam...





Niektóre misje wymagają od Ciebie innych umiejętności niż tylko strzelania do żywych przeciwników.

PREMIERA	Już jest
CENA	139 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska, kinowa (napisy)
WYDAWCA	Activision
DYSTRYBUCJA PL	LEM
INTERNET	www.callofduty.com
WYMAGANIA	PIII 700 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 32 MB

Trzy kampanie dla trzech narodów, walka w oddziale, świetna grafika, genialne udźwiękowienie.

Spore wymagania sprzętowe, czas gry w trybie jednego gracza, niespójności w fabule.

Doskonała gra wojenna, ze świetną oprawą audio-wizualną, świeżymi pomysłami i dużą dawką emocji.



CALL OF DUTY™


Gdy zawiniemy do miasta otwiera się przed nami multum opcji. Można kupować, sprzedawać, budować, pożyczać oddawać, słuchać plotek, a nawet wziąć kąpiel.







Patri...



Oto gra warta każdych pieniędzy! Oczywiście dla kogoś, kto jest miłośnikiem gier ekonomicznych, uwielbia handel, ubóstwia statystyki i bilanse, a ponad to odrobinę interesuje się historią.

Druga część Patriciana, jak na razie, nie ukazała się w Polsce. Szkoda, bo dla wielbicieli strategii handlowych gra była smakowitą ucztą. Na szczęście teraz możemy zagrać w Patriciana 3, a ponieważ w sumie jest to dwójeczka, poszerzona o dodatkowe funkcje, narzekać nie ma na co. Akcja zabawy toczy się w czasach Hanzy niemieckiej (lata 1345-1400), a zadaniem gracza jest zapewnienie rodzimemu miastu jak największej ilości dóbr zbywalnych, a co za tym idzie napchanie własnej sakwy. Na tym jednak nie koniec. Patrician 3 oferuje niezliczone opcje możliwości rozwoju kariery i to właśnie jest w grze najciekawsze. O ile początkowo będziemy musieli ciułać grosz do grosza, handlując pomiędzy miastami, o tyle wraz ze wzrostem majątku staniemy się poważanym obywatelem wielu miast, zostaniemy przyjęci do kupieckich organizacji, uzyskamy wpływy w lokalnym rządzie, aby pod koniec stać się nawet zwierzchnikiem całej Hanzy. O ile uczciwa droga nie będzie nam odpowiadać, w każdej chwili możemy wciągnąć na maszt piracką banderę i tworzyć własne prawo przy pomocy armat i rapierów. Przyznać trzeba, że w zakresie podejmowania decyzji i dróg rozwoju naszej postaci Patrician 3 jest więcej niż dobry i pewnie właśnie koncepcja gry "od zera do milionera" sprawia, że tak ciężko się od niej oderwać. Jako się rzekło najważniejszy w grze jest handel. Do dyspozycji mamy 20 różnych produktów, które możemy nabywać i sprzedawać po zmieniających się bezustannie cenach. Tu warto może wspomnieć o pewnym niewielkim mankamencie gry - przydałby się jakiś podział towarów na kategorie (żywność, dobra luksusowe, surowce itp.), bo otrzymujemy tylko jedną listę (identyczną w każdym porcie), która aż prosi się o taki podział. Niejako na osłodę tej małej wpadki należy przyznać, że zaimplementowany w grze system popyt/podaż jest chyba najlepszy, jaki spotkać można w grach tego typu. Na przykład kiedy zawiniemy do portu, w którym zapotrzebowanie na ryby jest minimalne, albo zostało już zaspokojone przez innego





kupca, może się okazać, że oferowana cena będzie niższa, niż nasze koszty zakupu. Wówczas musimy szukać innego miasta, w którym zapłacą nam godziwe pieniądze. Czas leci, a wraz z nim z naszej kasy umykają pieniądze na wyżywienie marynarzy, opłacenie robotników i podatków. Tak, w Patrician 3 może być naprawdę ciekawie! Ceny zmieniają się w zależności od potrzeb mieszkańców miast, potrzeby zmieniają się ze względu na pory roku (nowość w tej części gry), a na wszystko ma dodatkowo wpływ produkcja w miastach i kupcy-konkurenci. Poza



cian·III·

handlem możemy produkować wszystko, czym potem handlujemy. Aby jednak nie było zbyt łatwo, nie w każdym mieście możemy produkować wszystkie dobra. Pociąga to za sobą konieczność transportowanie półproduktów potrzebnych do wytwarzania jakiegoś pożądanego towaru, a to powoduje większą komplikację (w pozytywnym sensie) gry. Co jeszcze poza handlem i produkcją możemy w Patrician robić? Sporo. Wymieńmy jednym ciągiem: zaciąganie pożyczek w bankach, sprzedawanie i skupowanie akcji naszej firmy na giełdzie, budowanie nowych statków, poszukiwanie skarbów, odkrywanie nieznanych terenów, wypełnianie zadań zlecanych przez Hanzę, bądź postacie z gry, czy wreszcie toczenie bitew morskich. Te ostatnie są ciekawym elementem zręcznościowym, włączonym bądź, co bądź do strategii, który o dziwo nie przeszkadza. Dzieje się tak z tej prostej przyczyny, że zanim osiągniemy biegłość w zatapianiu wrogich (najczęściej pirackich) statków, możemy w dość łatwy sposób uciec przed konfrontacją, ratując w ten sposób nasz cenny ładunek. Jeżeli do tego wszystkiego dodamy fakt, że możemy budować drogi, studnie, szpitale, domy dla biedaków i szlachty, (na których zresztą zarabiamy!), wspomagać biednych, dawać datki na kościoły, wystawiać na aukcje nasze okręty czy też handlować z lokalnymi książętami i bronić miast (dwie ostatnie sprawy oraz edytor, który pozwoli nam opracowywać własne mapy to kolejne novum w tej części) to okazuje się, że Patrician 3 jest grą doskonałą. Nie mającą konkurentów w dziedzinie ekonomicznych strategii morskich. A jeśli ktoś ma wątpliwości, czy te wszystkie opcje nie okażą się zbyt skomplikowane, spieszymy z odpowiedzią. Zarówno interfejs, jak i sposoby prowadzenia rozgrywki zostały opracowane w sposób czytelny i przyjazny dla gracza. Owszem, trochę czasu na naukę trzeba poświęcić, ale doskonale sprawdza się tu kampania treningowa oraz kilka początkowych misji kampanii głównej (przeniesione żywcem z części 2), które w rozsądny sposób dawkują informacje i stawiają przed graczem konkretne i jasno sprecyzowane zadania. Cała otoczka Patrician 3 (czytaj: muzyka i grafika) prezentuje się, co najmniej sympatycznie, a w każdym razie nie przeszkadza w zabawie i nie męczy oczu ni uszu. Jeżeli więc, podobnie jak my, uwielbiacie ślęczenie przed monitorami i zarządzanie własnymi przedsiębiorstwami, (w tym przypadku morską firmą handlową), to obecnie z pewnością nie znajdziecie nic lepszego, niż Patrician 3. Ta gra to prawdziwy pożeracz czasu!!! Niestety gra nie jest w języku polskim i dlatego też nie zasługuje na ocenę celującą.









Lista towarów mogłaby zostać podzielona na kategorie, co byłoby czytelniejsze.



PREMIERA	Już jest
CENA	99.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Angielska
WYDAWCA	Strategy First
DYSTRYBUCJA PL	Cenega Poland
INTERNET	www.ascaron.com
WYMAGANIA	PII 233MHz, 32 MB RAM, karta graficzna 4MB

Dużo by wymieniać, więc powiedzmy, że Patrician 3 jest totalnym plusem!!

Brak polskiej lokalizacji.

Wciągająca niczym najlepszy odkurzacz gra strategiczna, która otwiera przed nami karierę wirtualnego krezusa.



WARLORDS IV
BOHATEROWIE ETHERII

W 1995 roku na sklepowych półkach ukazała się znakomita gra strategiczna oparta [redacted] turowym systemie rozgrywki zatytułowana Warlords. Dzięki nowatorskiemu pomysłowi, ciekawej i wciągającej rozgrywce oraz możliwości gry w kilka osób [redacted] jednym komputerze, tytuł ten podbił [redacted] całej rzeszy miłośników gier komputerowych.

Jej olbrzymia popularność przyczyniła się do wydania w 1997 roku kolejnej części "Warlorda", który znów okazał się prawdziwym mega-hitem.

Po kilku latach na rynku pojawił się Warlords Battlecry. Jednak wbrew oczekiwaniom i nadziejom fanów serii [redacted] kolejną odsłonę "prawdziwego" Warlorda, otrzymali oni grę strategiczną czasu rzeczywistego, nie mającą zbyt wiele wspólnego z tym klasycznym tytułem.



W październiku 2003 firma Ubi Soft wydała Warlords IV: Bohaterowie Etherii, czyli najnowszą, czwartą już część tej głośnej serii.

Warlords IV, podobnie jak jego dwie pierwsze odsłony należy do gatunku turowych gier strategicznych, a sposób rozgrywki, względem wspomnianych poprzedniczek, pozostał praktycznie taki sam.

WALKA OPIERA SIĘ NA SYSTEMIE STS (SPEED TACTICAL SYSTEM). JEST TO COŚ POMIĘDZY KLASYCZNĄ WALKĄ TUROWĄ, A WALKĄ CZASU RZECZYWISTEGO.

Największe zmiany wprowadzono [redacted] oprawie wizualnej, interfejsie gry, oraz - oczywiście - ilości i rodzajów dostępnych jednostek i ras.

Warlords IV: Bohaterowie Etherii oferuje trzy główne tryby gry: kampanię, pojedynczy scenariusz lub "skirmish", [redacted] grę w trybie multi-player. Ostatni [redacted] nich poza możliwością gry poprzez sieć lokalną lub Internet, umożliwia nam grę w kilka osób na jednym komputerze. Warto również dodać, że poprzez sieć, wraz z przyjaciółmi możemy rozegrać całą kampanię dostępną w trybie single.


Grafika pozostawia wiele do życzenia...

Swobodna gra, czyli "skirmish" umożliwia nam wzięcie udziału w rozgrywce prowadzonej przeciwko graczom (do 8-u) kontrolowanym przez komputer. Przed jej rozpoczęciem możemy samodzielnie ustalić najważniejsze aspekty rozgrywki począwszy od rozmiaru mapy, ilości ruin, miast, (etc., etc.), po wybór rasy - zarówno swojej jak i komputerowych uczestników gry.

Możemy tu dokonać wyboru pomiędzy każdą z dziesięciu ras. A są to: Rycerze, Imperium, Krasnoludy, Ogry, Orki, Nieumarli, Ciemne Elfy, Demony, Elfy, [redacted] także Smoki.



Każda z ras posiada własne, charakteryzujące się odmiennymi właściwościami jednostki, które wraz [redacted] zdobywaniem doświadczenia wyniesionego ze zwycięskich walk awansują na wyższe poziomy. Awans taki sprawia, iż stają się one jeszcze silniejsze i coraz bardziej odporne. Jednak motorem napędowym dobrej armii jest bohater. Awansując, bohater zyskuje znacznie więcej atutów i zdolności niż zwykła jednostka i na wysokim poziomie może okazać się bardziej niebezpieczny, niż nijedna armia.

Walka w Warlords IV: Bohaterowie Etherii opiera się [redacted] systemie STS (Speed Tactical System). Jest to coś pomiędzy klasyczną walką turową znaną choćby [redacted] Heroes of Night [redacted] Magic, [redacted] walką czasu rzeczywistego. System ten pozwala graczowi [redacted] kierowanie ruchami własnych wojsk, ale jednocześnie znacznie przyspiesza przebieg całej bitwy.



Jakkolwiek poprowadzenie całej kampanii, czy rozgrywka w pojedyn-

czym scenariuszu przeciwko komputerowym AI może dostarczyć sporo dobrej zabawy, to myślimy, iż nic nie dorówna grze w kilka osób w trybie Hot Seat. W dużej mierze właśnie dzięki tej możliwości Warlords cieszył się niekdyś tak dużym powodzeniem.

Jednak najnowsze wcielenie Warlorda nie uchroniło się przed kilkoma mniej lub bardziej rażącymi wpadkami.

Oto te największe:


Wygląd terenu - niczego sobie, ale te miasta!!!



Grafika. Niby niczego sobie, oczywiście wygląda o niebo lepiej niż u starszych sióstr Warlorda, ale... Myślimy, iż większe wrażenie zrobiłaby gdyby gra ukazała się... trzy, cztery lata temu. Wygląd terenu jeszcze ujdzie, ale budynki i jednostki... fatalne! Całość ratują nie najgorsze efekty świetlne, które przypominają, że mamy do czynienia z całkiem nową pozycją.

Kolejnym mankamentem, szczególnie dającym się we znaki podczas gry z kilkoma przeciwnikami, jest długi okres wykonywania ruchu przez komputer. Po kilkudziesięciu turach oczekiwanie staje się naprawdę nużące!

Pomimo, iż gra nie wygląda nadzwyczajnie (lub choćby na miarę dzisiejszych, przeciętnych możliwości), uważamy, że choćby ze względu na sentyment i możliwość zabawy w kilka osób warto się nią bliżej zainteresować. Nadchodzące zimne, ciemne i długie wieczory z pewnością okażą się idealną okazją do spotkania się w gronie przyjaciół i spędzenia krótkiego czasu w fantastycznym świecie Etherii.

PREMIERA	Już jest
CENA	99.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	Ubi Soft
DYSTRYBUCJA PL	Cenega Poland
INTERNET	www.warlords4.com
WYMAGANIA	PII 450MHz, 128 MB RAM, karta graficzna z 32 MB RAM.

Kontynuacja znakomitej gry, możliwość gry w kilka osób na 1 komputerze.

Nienajładniejsza grafika, długi czas oczekiwania na swoją turę.

W miarę udana próba odświeżenia znakomitej, klasycznej produkcji.

Z wielką przyjemnością przedstawiamy naprawdę dobrą, polską grę! Rzadko mamy okazję recenzować nasze całkowicie rodzime produkty, które potrafią wciągnąć na długo, a przy tym nie rujnują kieszeni i nie wywołują uśmieszku politowania na twarzy. Co więcej, śmiało mogą konkurować z zachodnimi, uznanymi tytułami. O grze Polanie II pisaliśmy już jakiś czas temu, kiedy to mogliśmy przyjrzeć się jej testowej wersji. Od tego czasu zmieniło się sporo i to [redacted] szczęście [redacted] lepsze. Na dzień dzisiejszy to najlepsze połączenie strategii, RPG'a i przygodówki [redacted] naszym rynku, które z czystym sumieniem stawiamy wyżej niż Warcraft 3! Zdziwieni? Nie [redacted] powodu - głębia rozgrywki, świeże pomysły, bardzo rozbudowana fabuła i cudowna grafika tej gry spowodowały, że nie mogliśmy się oderwać od ekranu przez wiele dni. A to naprawdę udaje się niewielu tytułom.

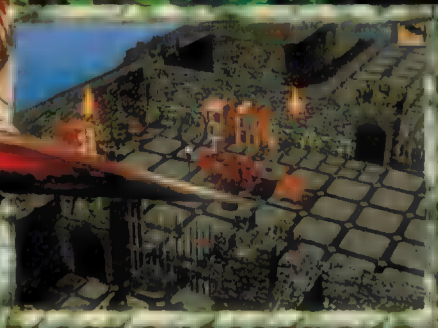


Polanie II oferuje cztery rodzaje rozgrywki: kampanię, tryb multiplayer, pojedynczy scenariusz i tryb RPG. Dwóch środkowych chyba nie trzeba szerzej opisywać, natomiast warto przyjrzeć się bardziej pozostałym. Podstawowym trybem jest kampania. Wcielamy się w niej w rolę Mirka, poczciwego księcia, któremu zły czarownik Kościej pozbawił tronu. Twoim zadaniem jest zebranie wiernych Ci ludzi i pokonania wroga, co będzie równoważne [redacted] odzyskaniem skradzionego mienia. Co tu jest nietypowego? Sposób rozgrywki. Zaczynamy grę samym Mirkiem, który posiada określone cechy (ilość życia, siłę, poziomy doświadczenia itd.), [redacted] potem, wraz z wykonywaniem poszczególnych zadań (bardzo zróżnicowanych i ciekawych), dobieramy sobie pokaźną drużynę. To nie wszystko - zabawa rozkręca się wtedy, gdy mamy pod swoją wodzą spory oddział wojów, a oprócz tego, jak w każdym dobrym RTS'ie, musimy martwić się o zaplecze gospodarcze. Trzeba będzie stawiać budynki, zbierać surowiec (w tym przypadku mleko), produkować nowe oddziały itd. Najważniejsze jednak jest to, że gra wciąga niczym ruchome piaski - po włączeniu i zapoznaniu się z zasadami naprawdę trudno jest się od niej oderwać.

Dla tych, którzy nie przepadają za strategiami w czasie rzeczywistym, autorzy przygotowali tryb RPG. Rządzi się podobnymi zasadami, co kampania, ale ogranicza się tylko do wykonywania questów. Na szczęście panowie z Reality Pump dodali dużo nowych elementów. Po pierwsze, zwiększono liczbę cech postaci, a zbierane punkty po awansie na wyższy level sami możemy rozdysponować między wybrane parametry. Po drugie, możemy wy-

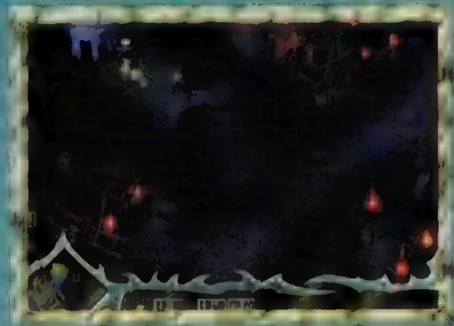


Większość misji trybu RPG jest dość monotonna i krótka.





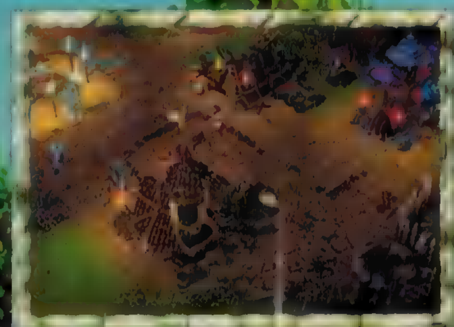
olanie II

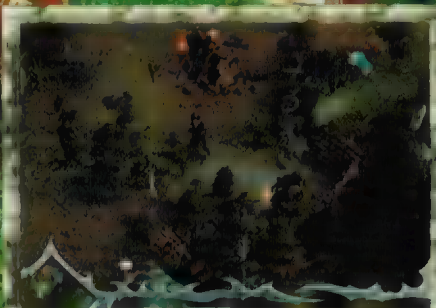


bierać między kilkoma klasami postaci (rycerz, łucznik, mag, barbarzyńca, amazonka, włócznik i inne), które możemy rozwijać, różniącymi się nie tylko sposobem ataku przeciwnika, ale także ekwipunkiem i łatwością grania. Warto tu nadmienić, że [illegible] zebrane pieniądze możemy kupować w sklepach nowe przedmioty (albo sprzedawać niepotrzebne), a fabuła nie ogranicza się tylko do misji w stylu: "idź w wyznaczone miejsce, zabij przeciwnika i wróć po nagrodę". Po trzecie, misji i scenariuszy dla tego trybu jest tak wiele, że ich ukończenie wymaga kilkudziesięciu godzin gry, co po dodaniu podobnej ilości [illegible] trybie kampanii daje... ogromną liczbę godzin;-)

Chwaliliśmy możliwości gry, teraz trzeba pochwalić oprawę. Autorzy włożyli naprawdę ogrom pracy w wykonanie Polan II i trzeba przyznać, że odwalili kawał dobrej roboty. Przy maksymalnych ustawieniach ilość szczegółów na ekranie przebij wszystkie RTS'y, jakie widzieliśmy - w ślicznie wyglądającej wodzie pływają rybki, drzewa są bardzo dokładnie modelowane i fajnie kołyszą się na wietrze, [illegible] na trawie pozostają ślady krwi potworów. Poza tym chatki dopracowano w najmniejszych szczegółach, a postaciom też niewiele można zarzucić. Do pełni szczęścia trzeba posiadać mocny sprzęcik, ale to tylko niewielka niedogodność. Równie dobrze jest [illegible] muzyką i efektami dźwiękowymi. W tle przygrywa nam swojska, słowiańska melodia, a rozmowy, odgłosy walki i przyrody są zsamplowane naprawdę profesjonalnie.

Zastanawiacie się, czy gra posiada jakieś wady? Według nas, oprócz sporej schematyczności misji w trybie RPG, wysokiego poziomu trudności już od połowy kampanii i dość dużych wymagań sprzętowych, trudno się do czegokolwiek przyczepić. To jedna z najlepszych polskich gier, dopracowana, dopieszczona i [illegible] kilkoma dobrymi pomysłami, zajmują[illegible] na bardzo długi czas, a przy tym naprawdę niewiele kosztująca! Obyśmy takich pozycji mogli recenzować jak najwięcej.









Popatrzcie tylko na tą rzeczkę, czyż nie wygląda uroczo? [illegible] chce się wskoczyć do wody...

PREMIERA	Już jest
CENA	79 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	TopWare Poland
DYSTRYBUCJA PL	TopWare Poland
INTERNET	http://polanie.topware.pl
WYMAGANIA	PIII 600 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 16 MB

Długi czas gry, połączenie kilku gatunków (RTS, RPG i przygodówka), śliczna grafika, swojski klimacik.

Spore wymagania sprzętowe, monotonia niektórych misji RPG, dość wysoki poziom trudności.

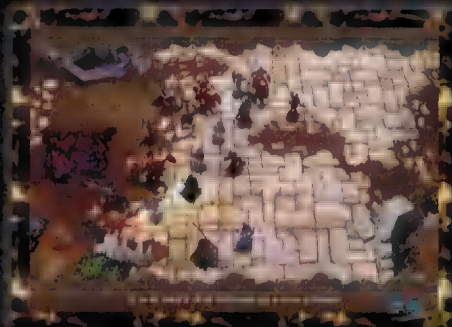
Dopracowana, wciągająca i świetnie wyglądająca hybryda dla fanów RTS'ów i RPG'ów za naprawdę nieduże pieniądze.



WŁADCA

WOJNA O

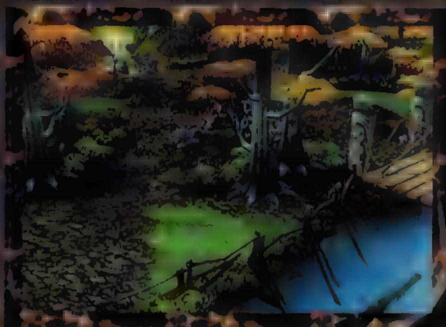
W związku z premierą ostatniej części filmu "Władca pierścieni" na rynek trafiło kilka gier komputerowych, których akcja została osadzona w wykreowanych przez mistrza Tolkiena krainach. Jedną z nich jest właśnie Lord of The Rings: War Of The Ring. Jest to RTS, w którym gracze bez trudu dostrzegą liczne zapożyczenia z Warcrafta 3 czy Battle Realms (zresztą tą ostatnią grę zrobili nawet autorzy WOTR), ale na szczęście twórcy dorzucili też kilka nowych pomysłów. Do dyspozycji graczy oddano dwie kampanie (w sumie 21 misji) i kilkanaście pojedynczych scenariuszy, w których można regulować szereg standardowych parametrów. Nie zapomniano także o graczach-sieciowcach - grać można zarówno po LAN-ie jak i w Internecie (maksymalnie w 8 graczy). Najciekawsza jest jednak kampania, bo trzeba zwrócić uwagę, że opowiada również o wydarzeniach, które nie pojawiają się w filmie, a jedynie na kartach książki. W grze odwiedzamy m.in. Mirkwood, Mordor, Iron Hills, Lothlorien, Tharbad czy Dol Guldur i, co ciekawe, pokierujemy losami m.in. Froda, Legolasa, Gimliego, Boromira, Goluma i paru innych tolkienowskich postaci. Interesującym rozwiązaniem jest to, że rozgrywając kampanię, co jakiś czas przeniesiemy się na mapie Śródziemia w inne miejsce i kierujemy poczynaniami innego bohatera. W pewnym stopniu możemy nawet sami zdecydować o kolejności rozgrywanych misji. Przyznać trzeba, że zabieg ten znacznie urozmaica grę. Jeżeli chodzi o samą rozgrywkę, mamy do czynienia z typowym RTS-em (rozbudowa bazy, wydobycie surowca, atak na wroga), do którego wprowadzono kilka interesujących nowalijek. Pierwszą są wspomniani bohaterowie. Otóż zostali oni wyposażeni w unikalne zdolności. Choć nie jest to novum, bo przecież było tak i Warcrafcie 3, to trzeba przyznać, że twórcy odwalili kawał dobrej roboty. Bohaterów jest bardzo wielu (w sumie coś koło 20), a co za tym idzie mamy dostęp do wielu świetnych "czarów", które przydają się w bitewnej zawierusze. Np. taki Legolas może spowodować, że jednostki znajdujące się w pobliżu otrzymają dodatkowe punkty defensywy, albo, wykorzystując inną umiejętność może poruszać się z prędkością światła. To jednak nie wszystko! Poza specyficznymi umiejętnościami bohaterów mamy jeszcze moce, z których można skorzystać.



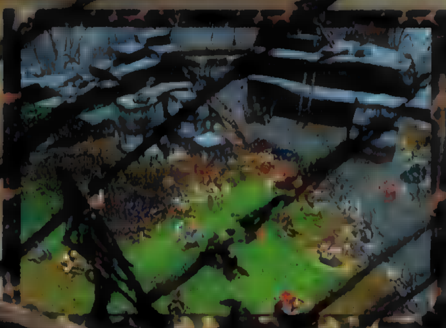




Efekt wody został zrobiony chyba najlepiej ze wszystkich RTS-ów.





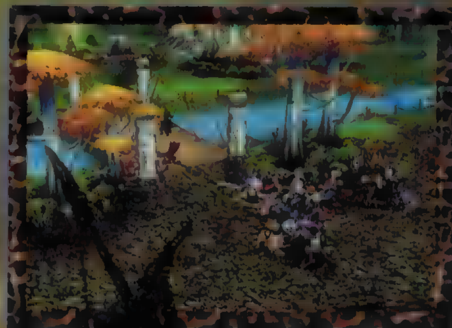


kiedy zdobędziemy określoną ilość punktów (tzw. fate points). Owe punkty zdobywamy tocząc zwycięskie potyczki, a moce dzięki nim przywoływane mogą mieć różnorodne właściwości (np. czar oślepienia, przyzwanie Enta czy Balroga itp.). Do tego wszystkiego dorzucić należy fakt, że każda jednostka w grze ma specjalne upgrady, które wynajdujemy w odpowiednich budynkach. W sumie więc wojska, którymi dowodzimy, dysponują bardzo zróżnicowanym spektrum mocy. Jakby tego było mało na mapach znajdują się specjalne miejsca, które możemy przejąć, uzyskując w ten sposób dostęp do kolejnych mocy (np. leczenie rannych). Jak z powyższego wyliczenia widać, WOTR opiera się w znacznej mierze na magii. Trzeba powiedzieć, że korzystanie z niej jest bardzo przyjemne, a wszystkie moce do czegoś się przydają. Teraz parę słów [illegible] ka poświęcę grafice. Ta, choć wydaje się [illegible] gorsza od tej z Warcrafta (choć zależy to w sumie od [illegible], na jakim gramy) jest bardzo ładna. Poszczególne misje toczą się na bardzo zróżnicowanych obszarach. Inaczej wygląda promienny i kolorowy Lothlorien, a inaczej posępna twierdza Dol Guldur. W niesamowity sposób oddano także zróżnicowanie między budynkami i jednostkami obu stron konfliktu. Nie sposób również oderwać wzroku od doskonale wykonanej wody. Jednostki, które w niej brodzą, rozpryskują krople dookoła, a na powierzchni tworzą się fale, wywołane podmuchami wiatru. Mistrzowsko zrealizowane zostały także wszelkie efekty czarów, błyski wybuchy i dymy. W czasie wielkich potyczek jest barwnie, ale jednocześnie bardzo klimatycznie. Na zakończenie konieczna łyżka dziegciu, bo gra nie jest niestety doskonała. Za najpoważniejszą wadę uważamy to, że brakuje aktywnej pauzy. W wojennej zawierusze zapanowanie nad jednostkami staje się niemożliwe. Również inteligencja komputerowych przeciwników nie jest specjalnie wysoka. Niekiedy schematyczne i właściwie wszystkie ataki mają chyba zapisane w skryptach. Bo najprostszą jest wygrać kolejne misje budując najpierw umocnienia własnej bazy, a potem zalewając wroga morzem wojska. Trzecią wadą jest zoom, który co prawda jest (można go włączyć w opcjach), ale w zasadzie nie przydaje się do niczego. Kamera zawieszona jest w tak dziwny sposób, że grać się na zbliżeniach nie da. Ogółem jednak gra broni się dzięki świetnemu klimatowi i niesamowitym bohaterom. Warto się z nią zapoznać, bo [illegible] w [illegible] nie ma [illegible]...

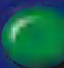

Zbliżenia są i owszem, ale do grania okazują się kompletnie nieprzydatne...

PIERŚCIEŃ

PIERŚCIEŃ



PREMIERA	Już jest
CENA	139.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	Vivendi Universal Games
DYSTRYBUCJA PL	Cenega Poland
INTERNET	www.warofthering.com
WYMAGANIA	PIII 800 MHz, 256 MB RAM, karta graficzna 32MB RAM


Tolkienowski klimat, bohaterowie i ich moce, świetnie dobrane głosy, zróżnicowane lokacje.


Brak aktywnej pauzy lub zwolnienie gry, duże wymagania sprzętowe.

Prowadzenie Drużyny Pierścienia to jak się okazuje sprawa nietatwa, ale piekielnie wciągająca.



Niewinne postacie, które spotykasz możesz wykorzystywać jako "żywe tarcze" lub zakładników.

Widząc po raz pierwszy nową grę Ubi Soft trudno oprzeć się wrażeniu, że jest w pewnym sensie przełomowa - nigdy jeszcze nie widzieliśmy strzelaniny, która wyglądałaby jak prawdziwy komiks przeniesiony na ekran komputera. Kiedy jednak wgryziemy się w XIII bardziej, okazuje się, że oprócz naprawdę niewielu nowości jest jedną z wielu strzelanin FPP, jakie ukazały się w ostatnim czasie.

Fabuła jest intrygująca, choć z pewnością niezbyt oryginalna - można powiedzieć, że czerpie garściami ze znanej powieści Roberta Ludluma pt. "Tożsamość Bourne'a" - człowiek wyrzucony na plażę, cierpiący na amnezję, którego jedyny trop to tatuaż na plecach i klucz do skrytki bankowej w Nowym Jorku. Musi odnaleźć swoją tożsamość, pokonać wszystkich przeciwników i uratować prezydenta USA (no, nad tym ostatnim to myślmy się dobrze zastanowić). I [illegible] to już przygodówki. Fabuła rozwija się co prawda dość szybko, misje są zróżnicowane i rzadko kiedy polegają tylko na wybiciu wszystkich przeciwników (w innych musimy wydostać się z więzienia, [illegible], uwolnić więźniów, przeprowadzić sabotaż w bazie wojskowej i wiele innych). Do naszej dyspozycji oddano pokaźny arsenał broni (od pistoletów, poprzez karabiny, strzelby, granaty, noże, kusze aż po bazooki) oraz sprzęt dodatkowy (m.in. lina z hakiem, wytrych).

Niestety, przeciwnicy czasami nie wytrzymują i strzelają do ciebie mimo trzymania zakładnika.

[illegible] nie klasyczna gra FPP - mieszanka w [illegible] proporcjach zwyczajnej strzelaniny, [illegible] skradanki (zabijanie przeciwników po cichu, chowanie ciał, prześlizgiwanie się pod zasięgiem świateł itp.) oraz [illegible]

Poza tym do walki możemy używać w zasadzie wielu przedmiotów, jakie wpadną nam w ręce - krzeseł, [illegible], butelek i wielu innych. Mimo początkowo [illegible] fabuły, szybko okazuje się, że gra jest stosunkowo krótka i wprawnemu graczowi jej ukończenie nie zajmie więcej niż jeden dzień. To trochę mało, jak na tytuł, za który musimy wydać [illegible] - z [illegible] chcielibyśmy bawić się nieco dłużej. Poza tym [illegible] trzeba uznać, że mimo [illegible]

XIII





lacji na dysku zajmującej blisko 3 GB, więc trzeba zmieniać płyty w czasie gry (a jest ich sporo, bo aż cztery). Nie możemy też pochwalić zbytnio inteligencji przeciwników - zazwyczaj pędzą jak byki z wściekłym okrzykiem na ustach wprost na Ciebie. Gdy mamy załatwić ich po cichu, to w większości przypadku nie potrafią nawet porządnie zaalarmować kolegów (krzyczą, ale kompani jakby nie słyszeli wołania - dopiero przypadkiem, gdy zdołamy ich zabić w ciągu 1-2 sekund po zauważeniu).

W kwestii technicznej grze nie można wiele zarzucić - oparto ją o wydajny i sprawdzony engine Unreala. Gra wygląda ładnie i naprawdę do złudzenia przypomina rysowany komiks. Taki był też zamysł autorów, a dostosowali oni XIII do tego stopnia, że zobaczymy nawet znane z komiksów wyrazy dźwiękonaśladowcze (typu Booom, Tratatata czy Arghhh). Z pewnością ma to swój urok i jest dość świeżym pomysłem. Niestety "świeżości" ciężko się doszukać w pozostałych aspektach gry. Wszystko już gdzieś widzieliśmy. Bardzo dużo pomysłów jest jakby żywcem przeniesione z innych gier (m.in. Splinter Cell czy Metal Gear Solid 2), [illegible]



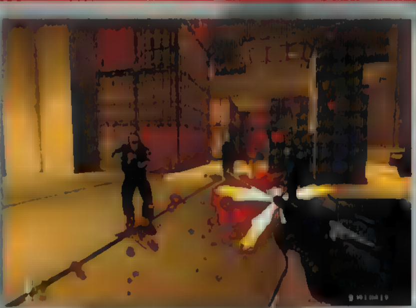
Wybuchy i strzały pokazywane są w formie literek, jak w komiksie.



Ubi Soft [illegible] Nie zrozumcie nas źle - nie twierdzimy, że XIII jest grą słabą, tylko zupełnie przeciętną, niewiele (prócz grafiki) wyróżniającą się z tłumu innych gier typu akcji. Trochę [illegible] dla graczy w Polsce bardzo limitowana edycja gry. Kosztuje co prawda [illegible], ale w zestawie znajdziemy oprócz gry także pudełko, płytkę DVD oraz komiks z serii XIII pt. Dochodzenie. Decyzję w kwestii kupna tym razem pozostawiamy wyłącznie w Waszych rękach.



Szkoda, że w większości przypadków wrogowie nie grzeszą inteligencją...



PREMIERA	Już jest
CENA	99,90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	Ubi Soft
DYSTRYBUCJA PL	Cenega Poland
INTERNET	www.xiii-thegame.com
WYMAGANIA	PIII 700 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 32 MB

Plusy: Komiksowa grafika, wciągająca fabuła, elementy skradankowe.

Minusy: Czas gry, mało wyróżniająca się na tle konkurencji.

Kolejna strzelanina FPP na rynku, tyle że z ciekawą i orginalną komiksową grafiką.



KONKURS!

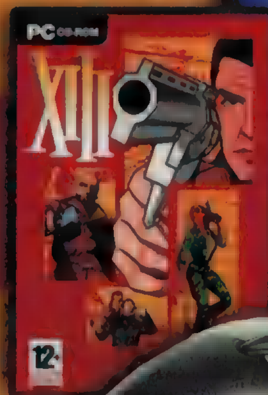
XIII to niesamowita strzelanka FPP, która wykorzystuje komiksowy styl jednej z najbardziej intrygujących pozycji w ofercie francuskiego wydawnictwa ***Dargaud***. Źródłem niesłabnącej popularności bestsellerowych komiksów ***XIII*** była i jest porywająca, wielowątkowa fabuła oraz intryga o poszukiwaniu prawdy na temat zagadkowego zabójstwa prezydenta Stanów Zjednoczonych. Równie wciągający jest także wątek psychologiczny, w którym poznajemy historię głównego bohatera, dotkniętego amnezją. Teraz oprócz lektury świetnych komiksów będziemy mieli możliwość zagrać w grę ***XIII***. Tytuł ten za sprawą firmy ***Cenega*** trafi do sklepów w profesjonalnej, polskiej wersji językowej w dwóch wersjach (w pudełku DVD) oraz kolekcjonerskiej (ze wspaniałym trzynastym albumem serii komiksowej). Trzynasty album ma wyjątkową postać komiksu-książki, w którym zebrano wszystkie wątki, dodając wiele nowych szczegółów. Scenariusz i dialogi napisał znakomity *Jean van Hamme*, znany polskiemu czytelnikowi jako współtwórca ***Thorgala***, autorem ilustracji zaś jest jeden z najzdolniejszych rysowników świata *William Vance*. Z okazji premiery ***XIII*** wspólnie z wydawcą gry firmą ***Cenega***, oraz wydawcą serii komiksów ***XIII*** wydawnictwem ***Siedmioróg*** zorganizowaliśmy konkurs. Do wygrania są cenne nagrody: ***10 gier XIII, 2 zestawy komiksów XIII oraz 3 myszki*** firmy ***Saitek***. Aby wziąć udział w konkursie należy prawidłowo odpowiedzieć na pytanie:

Przedstawicielem, jakiego gatunku jest gra XIII?

1. Przygodowa
2. FPS
3. RTS

XIII

YAHOOOO!











Odpowiedzi można przesyłać pocztą na adres *Gry Komputerowe*, ul. Marsa 6, 04-202 Warszawa ***z dopiskiem "Konkurs XIII"***

Na odpowiedzi czekamy do 30 stycznia 2004 roku

Biorąc udział w konkursie, wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych przez IDG Poland zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych (Dz.U.nr 133/87, poz.833).

GRY

Siedmioróg

Saitek

KONKURS

Władca Pierścieni: Wojna o Pierścień

PYTANIE

Jak zwie się rasa nieśmiertelnych istot?

DO WYGRANIA

10 sztuk gry Władca Pierścieni: Wojna o Pierścień

5 myszek optycznych Saiteka

10 koszulek





Sponsorzy nagród:

Saitek



Na odpowiedzi czekamy do momentu ukazania się następnego numeru. Odpowiedzi na kartkach pocztowych prosimy nadsyłać na adres: CiK, ul. Marca 6, 04-302 Warszawa.

Prince of Persia to bardzo stara gra - jej historia sięga jeszcze roku 1987 i komputerów XT z monochromatycznymi kartami graficznymi, ale już wtedy wsławiła się dużym powodzeniem wśród graczy, dzięki płynnej animacji i udanemu połączeniu skakania po platformach z ciekawymi łamigłówkami. Przy produkcji najnowszej odsłony pracował Jordan Mechner, twórca klasycznych wersji, wraz z najlepszymi programistami z Ubi Soft, którzy wyprodukowali m.in. świetnego Splinter Cella. Możemy więc liczyć, że oczekiwana wersja będzie trzymała wysoki poziom.


Oprawa graficzna i ilość szczegółów potrafi zadziwić każdego - gra jest po prostu piękna.



Fabuła jak zwykle nie jest zbytnio zaskakująca czy też nowatorska i w zasadzie pozostaje tłem dla wydarzeń dziejących się na ekranie, choć z pewnością nie można jej odmówić charakteru i logiki. Oto bowiem król wraz ze swym synem (w którego właśnie się wcielamy) zdobywają zamek złego Maharadży. Przeszukując różne sale i zakamarki znajdują tajemniczy Sztylet Czasu, będący kluczem do klepsydry zawierającej tytułowy Piasek Czasu. Za namową podstępnego wezyra młody Książe uwalnia piasek, który zamienia wszystkich ludzi w żądne krwi monstra. Od tej pory naszym zadaniem jest zebrać cały piasek z powrotem, przy okazji ratując królestwo i jego mieszkańców. Oczywiście zadanie nie jest proste i wymagać będzie sprytu, myślenia, kombinowania i zręcznych palców. W kwestii grywalności mamy do czynienia z typową grą akcji - skaczemy po platformach, walczymy z przeciwnikami, omijamy pułapki a przy okazji rozwiązujemy proste zagadki logiczne. W zasadzie byłaby to kolejna zręcznościówka, gdyby nie posiadała kilku unikalnych cech. Pierwszą z nich jest niewątpliwie możliwość wykorzystania Piasku Czasu na swoje potrzeby, czyli do kontrolowania czasu. Kiedy nie uda nam się jakiś manewr (zostaniemy zabici przez przeciwników, spadniemy w przepaść lub zostaniemy poszatkowani przez jakąś pułapkę) wtedy możemy cofnąć czas niczym taśmę w magnetowidzie i spróbować pokonać przeszkodę jeszcze raz. Z pewnością dodaje to nowego wymiaru rozgrywce, choć z drugiej strony nie jest jakąś zupełną nowością - autorzy już dawno wymyślili zapisywanie w dowolnym momencie, które tym różni się od opcji cofania czasu, że jest mało efektowne i można je wykonywać nieskończenie wiele razy. Nie można też nie zwrócić uwagi na szereg akrobacji, jakie potrafi wykonać główny bohater. Bieganie po ścianach, przewroty, skakanie na trapezach to tylko niewielki fragment z rozległego wachlarza umiejętności Księcia. Dzięki nim










Szkoda, że fabuła nie mobilizuje do dalszego wysiłku...

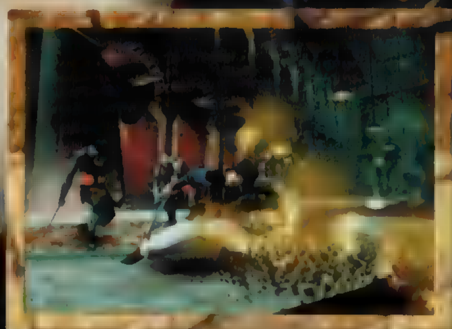


PRINCE OF PER
PIASKI CZ

pokonuje najróżniejsze przeszkody, omija pułapki i wyprowadzi nas z wielu beznadziejnych sytuacji. Autorzy postarali się, aby tym ewolucjom towarzyszyły odpowiednie efekty wizualne, dlatego często oglądamy je w zwolnionym tempie, z różnych kątów kamery i okraszone odpowiednimi efektami dźwiękowymi. Można śmiało stwierdzić, że czasami wygląda to trochę jak Matrix w starożytnej Persji.

Ubi Soft postarało się też, żeby strona merytoryczna nie była jedynym dopracowanym elementem gry. Również do wykonania nie można się przyczepić - gra wygląda ślicznie, animacja jest superpłynna, a wszystko chodzi doskonale nawet na słabszych konfiguracjach. Duże wrażenie robi operowanie światłem - ma ono charakterystyczny blask, a wszystkie pomieszczenia sprawiają wrażenie spowitych delikatną mgiełką, jakby... złotego piasku unoszącego się w powietrzu. To bardzo ładny efekt podnoszący przyjemność gry. Podobnie jest z oprawą dźwiękową - muzyka jest utrzymana w odpowiednim klimacie, a spokojny głos Księcia komentujący kluczowe wydarzenia pozwala lepiej wczuć się w fabułę. Ważną sprawą jest także bardzo sensowne rozłożenie sterowania - nie musimy wykonywać karkołomnych ewolucji na klawiaturze, żeby dobrze się bawić i nadążać za akcją. W zasadzie jedynymi wadami, jakich można się doszukać jest nierówny poziom zagadek i na dłuższą metę mało wciągająca fabuła. Ale to naprawdę szczegóły, które nie są w stanie uczynić wyraźnej "rysy" na klejnocie, jakim jest Prince Of Persia: Piaski Czasu. Gorąco polecamy ją każdemu, kto lubi gry zręcznościowe z dużą dozą akcji i ładną grafiką, a już na pewno wszystkim fanom serii POP. Warto też wspomnieć, że w Polsce można kupić edycję limitowaną, która kosztuje 30 zł więcej, ale za tę cenę dostaniemy w zestawie koszulkę z motywem z gry. Dla fanów jak znalazł...







PREMIERA	Już jest
CENA	119,90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska (ze strony dystrybutora)
WYDAWCA	Ubi Soft
DYSTRYBUCJA PL	Cenega Poland
INTERNET	www.prince-of-persia.com
WYMAGANIA	PIII 800 MHz, 128 MB RAM, Karta graficzna 32 MB

Cofanie czasu, akrobacje głównego bohatera, oprawa graficzna i animacja.

Nierówny poziom trudności poszczególnych zadań, mało wciągająca fabuła.

Porządna zręcznościówka będąca godną następczynią jednej z najbardziej znanych platformówek w historii gier komputerowych.



Railroad Tycoon 3

Seria Railroad Tycoon liczy już sobie blisko piętnaście lat. Pierwsza część gry, która wyszła [redacted] pod ręki sławnego Sida Meiera (to ten od równie kultowej Cywilizacji), ukazała się w 1990 roku i [redacted] miejsca zyskała sympatię graczy. Pomysł zakładania i rozwijania własnej firmy kolejowej okazał [redacted] strzałem w dziesiątkę. Dlatego właśnie ukazała się wersja Deluxe gry (1993), później kontynuacja (1998). Jednak od [redacted] Railroad Tycoon 2 sporo się zmieniło, a i oczekiwania graczy wzrosły. Twórcy Railroad Tycoon 3 (ta [redacted] firma, która dała nam rewelacyjne Tropico) doskonale o tym wiedzą. Stąd decyzja, aby [redacted] najnowszej odsłonie gra odbywała się w środowisku 3D. Jak zamierzono, tak zrobiono i trzeba przyznać, że wyszło to grze [redacted] dobre. Zanim jednak zajmiemy się szczegółami [redacted] warto pokrótce powiedzieć, jakie możliwości stoją przed graczem [redacted] zainstalowaniu trzeciego Tycoona. Możemy wziąć udział w jednej z 16 kampanii (rozgrywanych m.in. na terenie Ameryki, Europy czy Japonii), wybrać rozgrywkę na pojedynczej mapie lub skorzystać z trybu Sandbox, gdzie samemu możemy ustalić kilka parametrów (np. zmiana pór dnia, warunków pogodowych, wybór lokomotyw, usterki itp.). W sumie dostępnych jest sporo możliwości i nawet po ukończeniu kampanii (co nie jest wcale takie proste) grać można jeszcze długo. Gdyby jednak komuś było mało, może skorzystać [redacted] trybu multiplayer



(do 4 graczy) oraz zagrać w... [redacted] grę! Tak, tak - wraz z pełną wersją Railroad Tyco[redacted] dostarczona jest instalowana osobno Loco-Commotion. Jest to wciągająca gra logiczno-zręcznościowa, w której naszym zadaniem jest doprowadzenie pociągu(ów) [redacted] punktu A do punktu B. Na uwagę zasługuje sympatyczna, kolorowa grafika i fakt, że kiedy kupimy Railroad Tycoon 3, Loco-Commotion dostajemy zupełnie [redacted] darmo.



Choć grafika [redacted] grze jest ładniutka, to pewne babole niestety się zdarzają. Gdzie ten wagon właściwie ma drzwi?

Skupmy się jednak na głównym tytule. Jako właściciel firmy kolejowej naszym zadaniem jest budowanie torowisk dla składów pociągów, które transportować będą dobra, znajdujące się [redacted] okolicznych miastach i miasteczkach. Zyski czerpać będziemy właśnie z przewozu towarów (np. drewno, węgiel czy ruda, [redacted] w późniejszych etapach np. chemikalia, benzyna, meble czy zabawki) oraz poczty, wojska i pasażerów. Do tego dochodzi fakt, że większość zakładów wydobywczych, czy fabryk możemy w grze kupić, co spowoduje, że nasze zyski wzrosną. To się w grze [redacted] zmieniło - tak było również w poprzednich częściach. Novum jest natomiast



Podkupowanie innych przewoźników, zaciąganie pożyczek i gra na giełdzie sprawdzają się znakomicie.

fakt, że możemy obracać akcjami na giełdzie, skupować akcje konkurencyjnych przedsiębiorstw, wy[redacted] dywidendę i dokonywać szeregu operacji finansowych charakterystycznych dla giełdy papierów wartościowych. Do tego dochodzi również możliwość zaciągania pożyczek [redacted] banku (jeżeli mamy wystarczająco wysoki rating, nawet wielu). Powoduje to, że gra staje się bardziej dynamiczna i interesująca, a nasze działania możemy prowadzić na większą skalę (nie [redacted] większej przyjemności niż wykupienie konkurencyjnej sieci kolejowej!). Jeżeli chodzi [redacted] pociągi[redacted] mamy oczywiście wpływ [redacted] to, co [redacted]. Sami możemy ustalić maksymalną





i minimalną liczbę wagonów, które muszą zostać załadowane, możemy decydować, jaki typ towarów będą przewozić, [redacted] rzecz jasna wyznaczamy trasę, jaką mają pokonywać. Część tych zadań możemy jednak zlecić komputerowi i przypomina to nieco sytuację z ostatniej odsłony "Master of Orion". Podobnie jak i tam, przy ustaleniu pełnej automatyki, komputer w zasadzie gra za [redacted] i spada nieco przyjemność [redacted] zabawy. Wyzwaniem jest dopiero samodzielne ustalanie detali, sprawdzanie zapotrzebowania na towary w danych regionach i czuwanie nad całym taborem kolejowym. Na szczęście istnieje możliwość wyłączenia automatyki i wówczas rozgrywka nabiera rumieńców. Silniczek 3D nie jest może wybitny, ale z pewnością bardzo uatrakcyjnia zabawę. Kamerę możemy dowolnie przesuwać i przybliżać ustawiając ją nawet [redacted] "śledzenie" wybranego pociągu. W sumie gra powinna przypaść do gustu zarówno fanom serii, jak również tym, którzy zetkną się z nią po [redacted] pierwszy.



PREMIERA	Już jest
CENA	99.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	Take 2
DYSTRYBUCJA PL	Cenega Poland
INTERNET	www.railroadtycoon3.com
WYMAGANIA	PIII 733 Mhz, 128 MB RAM, karta graficzna 16MB

Duża ilość pociągów, interesująca kampania, wiele map, silnik 3D.

Obecne od pierwszej części absurdy - jak pociągi mogą mijać się [redacted] jednym torze?!!

Dla miłośników serii pozycja obowiązkowa, pewne ułatwienia pozwolą też bawić się mniej zaawansowanym graczom.



Konkurs z okazji premiery na DVD i VHS!

PRODUKCJA JERRY BRUCKHEIMER

PIRACI z  KARAIBÓW

KLĄTWA CZARNEJ PERŁY

DO WYGRANIA

Płyty DVD i kasety VHS z filmem PIRACI Z KARAIBÓW + gadgety!

PYTANIE

Jak nazywa się główny bohater filmu?

Odpowiedzi prosimy nadsyłać wyłącznie na kartkach pocztowych na adres: I.K., ul. Marsa 6, 04-202 Warszawa do momentu ukazania się kolejnego numeru pisma.



Dokładnie trzy lata temu swoją premierę miała pewna wyjątkowa gra. "Deus Ex" był nowatorskim połączeniem gatunku FPP (shootera z widokiem z pierwszej osoby) z elementami RPG. Ten niezwykły tytuł na stałe wpisał się do historii komputerowej rozrywki wyznaczając w strzelankach nowy kierunek rozwoju. Przez owe długie 3 lata nikomu nie udało się stworzyć czegoś lepszego. Stąd gracze pokładali olbrzymie nadzieje w kontynuacji tej genialnej gry. I tak wreszcie rozpoczęła się "Niewidzialna Wojna" o dominację nad światem...

Nie będziemy wgłębiać się w fabułę sequela "Deus Exa", ponieważ nie chcemy psuć nikomu zabawy. Historia "Niewidzialnej Wojny" jest równie dobra, wciągająca i pełna zwrotów akcji jak losy potyczek JC Dentona z organizacją MJ12. Pod tym względem gra nie ustępuje swojej poprzedniczce. Fabuła jest naprawdę świetna, a my już dawno nie pamiętamy kiedy ktoś tak nas wciągnął i w jednej chwili przykuł do gry. Wszystko co wydawało się w miarę pewne i logiczne. A jakby tego było mało, producenci twórcy z pewnością nie raz zaskoczą nas pewnymi zaniami i zwrotami akcji występującymi w akcji niespodziewanymi.

Niestety z wielkim smutkiem musimy stwierdzić, że nie w każdym elemencie dwójka radzi sobie tak dobrze jak jedynka. Największe rozczarowanie to odkrycie, że usunięto z gry podstawowy element RPG, czyli punkty doświadczenia!!! Już w trakcie przygotowań pojawiły różne słuchy. Dwójka miała być znacznie łatwiejsza od pierwszej części. Jednak w najczarniejszych myślach nie sądziliśmy, że sprawy przybiorą tak straszny obrót. Brak punktów doświadczenia tłumaczy się brakowi dodatkowych umiejętności. W ten sposób grę rozpoczynamy nie będąc nowicjuszem, ale silną maszyną do zabijania. Z pewnością wszyscy, którzy grali w pierwszego "Deusa" pamiętają jak trudno było trafić kogoś ze snajperki mając tę umiejętność tylko na podstawowym poziomie. Niestety tu nam takie problemy nie grożą. Główny bohater Alex (w zależności od naszych preferencji mężczyzna lub kobieta) wszystko robi doskonale. Zapytacie pewnie co w takim razie wykonywać liczne questy, poboczne niezwiązane z główną fabułą? Dla pieniędzy, broni po prostu dla samej satysfakcji. Co gorsza, to nie jedyny zarzut. Twórcy najwyraźniej uznali, że jedynka była za trudna bo za bardzo ją rozbudowali i dali graczom zbyt dużo możliwości. Z tego powodu postanowili wprowadzić więcej niezwykłych cech, zmniejszyli liczbę „augmentacji". Teraz jest możliwość zainstalowania tylko 5, choć dodatkowo zamiast 1 z 2 negatywnych można zawsze zdecydować się na usunięcie tego w jakiejś zaproponowanej przez producentów. W ten sposób otrzymujemy 15 możliwości ulepszających Alexa. Plusem tego okrojonego systemu jest szybka wymiana nie odpowiadającej nam „augmentacji" na inną, czego tak bardzo brakowało w poprzedniej części. Wypada także wspomnieć, że „augmentacje

Nic gorszego nie można było zrobić tej grze. Ten kto wpadł na pomysł usunięcia zdolności i punktów doświadczenia powinien stracić pracę!!!

Deus Ex
INVISIBLE WAR



Świetna, wciągająca fabuła i mroczny klimat to znak rozpoznawczy serii Deus Ex.



[illegible] na [illegible] są za bardzo podrasowane i za mocne. Właściwie to twórcy poszli w skrajność z tym uproszczeniem, bowiem cała gra jest za krótka oraz za prosta. Nawet na najwyższym poziomie trudności, czyli realistic [illegible] niż w praktyce dla doświadczonego gracza będzie to tylko kilku godzinny spacerek. No i czy ktoś może nam wytłumaczyć, dlaczego hakowanie komputerów oraz paneli kontrolnych będące tak ważną umiejętnością w poprzednim świecie Deus Exa jest teraz możliwe tylko dzięki specjalnej modyfikacji? Ale dosyć tego narzekania. Na szczęście w "Niewidzialnej Wojnie" nie wszystko wyszło tak kiepsko. Tak jak w "Deusie", tak i w sequelu mamy bardzo dużą swobodę a każde zadanie może zostać wykonane na kilka sposobów. Jeżeli przykładowo chcemy dostać się do zamkniętego pomieszczenia, to możemy przejść szybem wentylacyjnym, użyć wytrychu, wysadzić drzwi, bądź spróbować [illegible] otwierający. Mnogość takich rozwiązań bardzo cieszy i powoduje, że grę można przejść na kilka sposobów. Jeżeli będziemy chcieli to ukończymy ją eliminując wszystko co stanie na naszej drodze. Ale równie dobrze można osiągnąć ten sam cel redukując do minimum użycie środków przymusu bezpośredniego. Z ciekawostek warto wspomnieć jeszcze o otwieraniu wszelkich pomieszczeń zamkniętych na kody. Nie trzeba już ich ręcznie wstukiwać, gdyż komputer zrobi to automatycznie za nas, jeśli takowy posiadamy.

Czas podsumować dokonania Ion Storm. Musimy niestety stwierdzić, że takie są smutne efekty kierowania się zasadą "klient nasz pan". Z pewnością "Niewidzialną Wojnę" kupi znacznie, znacznie więcej osób niż pierwszego "Deus Exa". Jednak czy trzeba było aż tak drastycznych posunięć? Gra zachowała swój nadzwyczajny klimat, oferuje nam bardzo dużo możliwości oraz ogromną swobodę. Jednak jest nieporównywalnie gorsza od swojej poprzedniczki. Cóż, co dostaliśmy, a przecież miało być tak pięknie.



PREMIERA	Marzec
CENA	139.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Angielska
WYDAWCA	Eidos
DYSTRYBUCJA PL	Cenega Poland
INTERNET	www.deusex2.com
WYMAGANIA	PIV 1,3 GHz, 256 MB RAM, minimum GeForce 3

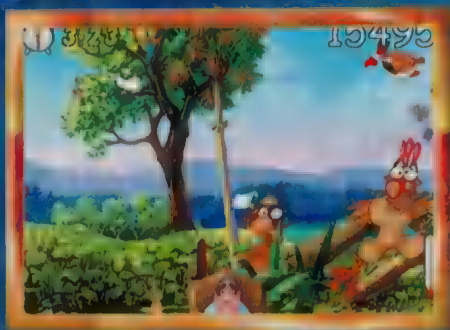
Świetny klimat, wzorcowo stworzona i wciągająca fabuła, swoboda w dążeniu do wyznaczonych nam celów.

Usunięcie elementów RPG, zbyt duże okrojenie i uproszczenie gry, duże wymagania sprzętowe.

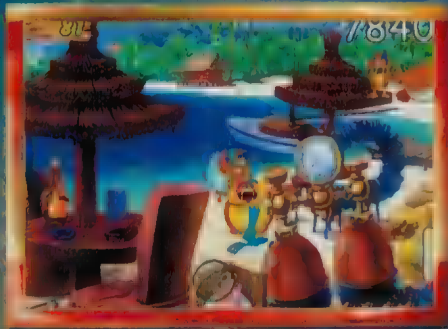
Po raz kolejny sprawdza się stara dobra zasada filmowa mówiąca, że sequel lepszy od pierwszej części to wyjątek od reguły.

★★★★☆☆

KURKA WODNA 3
POPŁOCH W KURNIKU



Wiele jest rodzajów gier. Są na przykład tytuły, które pod względem skomplikowania fabuły i różnorodności charakterów przebijają nie jedną książkę. Znamy także piękne, dopieszczone w najmniejszym szczególe produkty, które graficznie powalają wręcz z nóg. Innym przykładem będą bardzo wciągające gry, przykuwające na długie godziny do monitora. W końcu mamy również produkty zapewniające tygodnie rozrywki. A cóż takiego wiąże recenzowany właśnie produkt ze wspominanymi wcześniej rodzajami gier? Nic, totalnie nic. I w tym właśnie problem.



"Kurka Wodna 3: Popłoch w Kurniku" to przedstawiciel starych dobrych "celowniczków". Ten gatunek gier był kiedyś bardzo popularny na automatach, ale na pececie w zasadzie nigdy się nie przyjął. Z pewnością nikomu nie trzeba tłumaczyć, że w tego typu produktach sterujemy celownikiem za pomocą myszki i strzelamy do przeciwników. Jest to bardzo prosta, nieskomplikowana i bezpretensjonalna zabawa. Więc dlaczego podchodzimy do tego tytułu dość negatywnie? Odpowiedź jest prosta. Mamy do czynienia już z 3 częścią, która właściwie niczym się nie różni od swoich dwóch poprzedniczek. Pierwszą odsłona zaskakiwała podejściem do tematu, miłą dla oka kreskówkową grafiką i bardzo dużą dawką humoru. Była to naprawdę fajna i sympatyczna gierka. Na drugą, wnoszącą niewielkie innowacji patrzyliśmy już mniej przychylnie. W końcu to było odgrzewanie starego pomysłu na siłę. Więc co mamy myśleć teraz kiedy twórcy nie raczą nas, ale raczej katują już trzecią identyczną częścią? Dwójka w stosunku do jedynki miała poprawioną grafikę. Trójka pod tym względem niczym się nie różni od swojej poprzedniczki. Więc co jest nowe? Tylko plansze będące tłem naszego działania. Ponownie do wyboru są dwa tryby rozgrywki. W pierwszym z nich, czyli "Arcade" mamy określoną liczbę kurek, które należy zestrzelić, by przejść do następnego levelu. I tak po pokonaniu kilku plansz dochodzimy do bossa, po czym gra kończy się. Całość zajmuje jakieś 20 minut, no góra pół godziny. Fakt, istnienia możliwości ustawienia poziomu trudności nie wiele tu zmienia. Drugi tryb to "Classic". Tym razem należy ustrzelić jak najwięcej kurek, by zdobyć jak najwięcej punktów w określonym czasie. Do naszej dyspozycji oddano pięć różnych broni. Środkiem eksterminacji bogu ducha winnych kurek stanie się pistolet (jako podstawowa broń ma nieskończoną amunicje), shotgun, uzi, miotacz ognia, a nawet laser. Nowe plansze, w których trzeba wykazać się strzelecką finezją to świątynia w Tybecie, egipskie piramidy, tropikalna wyspa, stacja badawcza na biegunie polarnym. No, to chyba tyle co można powiedzieć o tej grze. Pora na podsumowanie. Zachętą do kupienia tego produktu ma być wyjątkowo niska cena. Rzeczywiście 20 złoty to bardzo mało jak za oryginał, ale jednak istnieją tysiące lepszych sposobów na spożytkowanie tych pieniędzy. Pomijając wtórność, jest to gra strasznie krótka i nie warta swojej ceny. Można z nią spędzić parę minut, ale to tylko pod warunkiem, że dostaniecie ten tytuł za darmo od jakiegoś znajomego.





Brak jakichkolwiek większych zmian powoduje, że wieje nudą.



Chyba jedyną nowością w trzeciej części są nowe plansze, jak np. prezentowany tu Tybet.

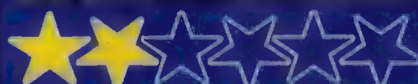


PREMIERA	Już jest
CENA	19,90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	Top Ware
DYSTRYBUCJA PL	Top Ware
INTERNET	www.kurkawodna.pl
WYMAGANIA	PII 333 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 4MB

Zalety poprzedniczek, czyli fajna grafika i duża dawka humoru.

Krótka, wtórna gra na pół godziny.

Stary odgrzewany produkt świadczący o stopniu ograniczenia jego twórców, których najwyraźniej nie stać na wymyślenie czegoś nowego.



CONTRACT J.A.C.K.


Przyzwoita grafika to jedna z nielicznych zalet tego produktu.



Niestety zbyt wielu ludzi ma negatywne cechy typu pazerność i chytrość (np: Jasio). Oczywiście dotyczy to także producentów gier komputerowych, którzy zbyt często myślą jakby tu najmniejszym nakładem sił, wykorzystując naiwność graczy zarobić kupę pieniędzy. Dla wszystkich zainteresowanych podajemy przepis:

1.Weź jakąś znaną i naprawdę dobrą grę.
Nic tak nie przyciąga ludzi jak markowy produkt z niezłą pozycję na rynku. Do takich z pewnością należy "No One Lives Forever" i jej sequel.

2. Nawiąż do fabuły tej gry.
Wymyśl jakąś bzdurną fabułę, byleby tylko jakoś nawiązywała do owego sławnego tytułu, na którym żerujesz. Możesz na przykład pozwolić graczowi wcielić się w płatnego zabójcę organizacji H.A.R.M., zwalczanej przez Kate Archer w obu częściach "NOLF".

3. Broń Boże, nie dbaj o szczegóły
Właśnie na nie marnuje się przy tworzeniu gry najwięcej czasu. Dlatego nie dbaj o takie drobiazgi jak na przykład klimat. W końcu po co się męczyć i stylizować rozgrywkę na lata 60-te. To już było w "NOLF", teraz wystarczy gra pozorów. Usuń wszelkie humorystyczne wstawki i błyskotliwe dialogi. Przecież nie będziesz się męczył nad wymyślaniem zabawnych rzeczy tylko po to, by rozbawić stado naiwnych frajerów z kasą...eee znaczy się chciałem powiedzieć graczy, na zadowoleniu których tak bardzo Ci zależy:)

4. Upraszczaj wszystko tak bardzo jak się da
Zaprojektuj kilka (nie za dużo) leveli. Powiedzmy siedem. Tak, to ładna liczba, idealna. Zróżnicuj lokalizacje, by można było powiedzieć, że gra ma wiele do zaoferowania. Miejscem akcji uczyń kompleks wojskowy w Czechach, daj coś we Włoszech (w końcu któż nie chciałby tam pojechać???) A właściwie co tam, zaszalej trochę!!! Stwórz nawet księżycową bazę. Dzięki temu zabiegowi istnieje pewna szansa, że gracz nie zorientuje się po jak marnych, liniowych, schematycznych i nudnych planszach musi się poruszać. No i jeszcze jedno. Nie przejmuj się takimi bajerami jak możliwość alternatywnego rozwiązania jakiegos problemu. W końcu nie tworzysz gry wszechczasów, nie musisz myśleć o wszystkim.

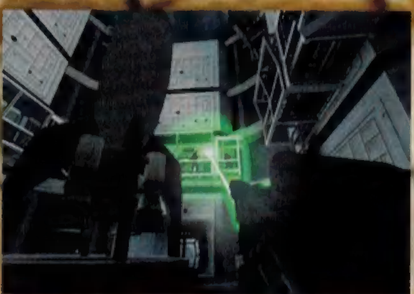




5. Daj jak najwięcej akcji
O tak, akcja to podstawa każdej dobrej gry. Więc musi być jej dużo, tytuł musi wręcz nią ociekać. A kto zapewni mnóstwo akcji??? Naturalnie, że przeciwnicy. Musi być ich od groma, tak aby najczęściej atakowali po 3 lub 4 naraz. Tylko nie marnuj czasu na dopracowanie takich bzdurnych rzeczy jak sztuczna inteligencja. Co z tego, że Twoi ludzie będą kretynami i nie będą na przykład uciekać od toczącego się im pod nogi granatu. Ważne, aby biegli do przodu, w kierunku gracza i ciągle strzelali. Reszta się nie liczy. Co prawda ludzie będą się śmiertelnie nudzić, bo skazujesz ich na "przekopywanie się" od początku do końca każdej planszy przez ciągle napływające fale oponentów. Ale to chyba żaden problem. Przecież to nie Ty będziesz zasypiał z nudów przy tym produkcie. Po za tym nigdy nie można zadowolić wszystkich. A fakt, że grę można skończyć w jakieś 5 godzin zignoruj. Ty jesteś tylko od zgarniania kasy. Zapewniane rozrywki na najwyższym poziomie zostaw komuś innemu.

6. Dorzuć jakiś tryb Multiplayer
Nie musi być za ambitny i zbyt rozbudowany. Musi po prostu być, bo w dzisiejszych czasach to podstawa.

7. Zgarnij kasę i leć na Hawaje
Niestety zostałeś oskarżony o brak nowych pomysłów, wtórność, pazerność oraz zepsucie wizerunku jednej z fajniejszych strzelanek ostatnich lat. A kogo właściwie to obchodzi??? Przecież leżysz sobie teraz wygodnie na plaży w miękkim leżaku. Te panie odziane w spódniczki z liści, z girlandami kwiatów na swych smukłych szyjach, które tak nęcąco kręcą biodrami z pewnością były tego warte. I pamiętaj: wcale nie zrobiłeś marnej gry korzystając z resztek jakie zostały przy tworzeniu dwóch świetnych produktów. Po prostu wykazałeś się wielkim sprytem i marketingowym zmysłem. Ludzie, którzy uważają inaczej najnormalniej w świecie Ci zazdroszczą. Byle tak dalej a wszyscy (czy wszyscy to nie wiadomo, ale z pewnością Ty, a to już przytłaczająca większość) będą szczęśliwi...




Gra polega na ciągłym bieganiu i strzelaniu. Nudzi się po 30 minutach, a kończy po 5 godzinach.

PREMIERA	Już jest
CENA	99,90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	Sierra
DYSTRYBUCJA PL	Cenega Poland
INTERNET	www.nolf2.sierra.com
WYMAGANIA	PIII 733 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 32 MB RAM.

Nienajgorsza oprawa audiowizualna, z nazwy ma powiązania z "NOLF".

Wtórna, nudna oraz mało ambitna rzeźnia bez klimatu i uroku "No One Lives Forever".

Jeżeli chcesz zrobić dobry uczynek, a dobro innych jest ważniejsze od twojego to definitywnie musisz kupić tą grę, by pomóc twórcom polecieć na Hawaje bądź Kajmany.





MOŻESZ ZAMÓWIĆ!

GRY KOMPUTEROWE 10-11/2002 EDYCJA DVD! DO PISMA DOŁĄCZONA JEST PŁYTA O POJEMNOŚCI 4,4 GB Z NIEWIARYGODNIE DUŻYM ZBIOREM KAMPANI, MAP, SCENARIUSZY, DODATKÓW DO GIER, PROGRAMÓW NARZĘDZIOWYCH, DRIVERÓW, PATCHY, DEM I GIER. PEŁNA GRA: MDK
(koszt pisma wynosi 12 zł + 2 zł przesyłki).

GRY KOMPUTEROWE 01/2003 EDYCJA DVD! DO PISMA DOŁĄCZONA JEST PŁYTA O POJEMNOŚCI 4,4 GB Z NIEWIARYGODNIE DUŻYM ZBIOREM KAMPANI, MAP, SCENARIUSZY, DODATKÓW DO GIER, PROGRAMÓW NARZĘDZIOWYCH, DRIVERÓW, PATCHY, DEM I GIER. DWIE PEŁNE GRY: THE RAGE, SLAMTILT RESURRECTION - STÓŁ DEMON.
(koszt pisma wynosi 12 zł + 2 zł przesyłki).



POPRZEDNIE NUMERY

Informujemy, że dysponujemy jeszcze wcześniejszymi wydaniami „Gier Komputerowych". Każdy numer zawiera min. 1 płytę CD wraz z pełną wersją gry po polsku!

JAK ZAMAWIAĆ

Żeby otrzymać poprzednie numery „Gier Komputerowych" należy wypełnić standardowy druk pocztowy (czerwony) na przelew pieniężny. Zaadresować go na adres: Gry Komputerowe, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6. Na odwrocie blankietu trzeba koniecznie podać który numer został wybrany np. GK 2-3/02. Następnie obliczyć ile to będzie kosztowało według następującego wzorca:

1 egzemplarz - 5,00 zł + 1,60 zł koszty przesyłki
2 egzemplarze - 10,00 zł + 2,00 zł koszty wysyłki
3 egzemplarze - 15,00 zł
(redakcja ponosi koszty wysyłki)
Więcej niż 3 egz. Jednorazowo 5,00 zł x ilość egzemplarzy (redakcja ponosi koszty wysyłki)

Prawidłowo i czytelnie wypełniony przekaz opłacić na poczcie.
Termin realizacji średnio 10-18 dni. Pytania: (0-22) 815-42-20 w godz. 9-16 od poniedziałku do piątku

PRENUMERATA

- Oficjany Poradnik GRATIS!

Prenumeratę możemy zamówić od dowolnego numeru. Koszt rocznej prenumeraty (12 kolejnych numerów z płytami CD) wynosi 96 zł, a każdy zamawiający otrzyma gratis jeden z naszych PORADNIKÓW: "Baldur's Gate II, "Black & White".
Należność za prenumeratę można opłacić zwykłym przekazem pocztowym bezpośrednio na adres redakcji: Gry Komputerowe, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6 (na odwrocie blankietu pocztowego w miejscu na korespondencję należy jeszcze raz podać dokładne dane zamawiającego oraz czego dotyczy zamówienie, w tym przypadku "prenumerata GK od numeru... wybieram Poradnik...").
Wpłaty można również dokonać na konto bankowe: CGS s.j. 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6, PKO BP S.A. XII O/W-wa 10201127-314295-270-1
Koszty manipulacyjne związane z przekazem pocztowym ponosi zamawiający, zaś koszty wysyłki prenumeraty ponosi nasza redakcja.
Koszt prenumeraty pół rocznej (6 numerów z płytami CD) wynosi 48 zł, w tej opcji nie otrzymuje się gratisowo "Poradnika".

Nie przyjmujemy prenumeraty na inne okresy czasu.


Nr 02-3/02
Pełna gra:
Gromada PL


Nr 04/02
Pełna gra:
Aztec Empire PL


Nr 05/02
Pełna gra:
Hired Team Trial Gold PL


Nr 06-7/02
Pełne gry:
Eracer PL,
Piłkarska Gorączka PL


Nr 08/02
Pełne gry:
Dragonfire PL


Nr 09/02
Pełna gra:
Mortyr PL


Nr 10-11/02
Pełna gra:
MDK PL


Nr 12/02
Pełna gra:
Incubation


Nr 01/03
Pełna gra:
The Rage


Nr 02/03
Pełna gra:
Horde 2


Nr 03/03
Pełne gry:
Apostołowie
SlamTilt
Pirate


Nr 04/03
Pełne gry:
Heath
SlamTilt
Demon


Nr 05/03
Pełna gra:
Gorasul
na 4CD!

cinema

magazyn urodzonych filmożerców

TERMINATOR 3: BUNT MASZYN ARNOLD WRÓCIŁ!
cinema
Europejski Magazyn Filmowy
SCHWARZENEGGER
ZAMACHOWSKI
KRISTANNA LOKEN
KINOGRANIE
ANGELINA JOLIE od A do Z
LARA CROFT
TITANIC W TRÓJWYMIARZE











MTV PREZENTUJE MASH
-A KOMPAKT SHOWCASE-

MiCHAEL MAYER
SUPER PiTCHER
SCSI9 LiVE - DJ KOZE
LiPSTiCK - THE MiDNiGHT MASHERS

NOWY WYMiAR DŹWiĘKU OBRAZU
SOBOTA 31.01.04
GROUND ZERO WSPÓLNA WARSZAWA

START: 22:00 CENA: 35ZŁ (25ZŁ PRZED PÓŁNOCĄ)

WSTĘP OD 18 LAT

WiĘCEJ iNFO NA NASZYCH STRONACH